ゲーム批評

平成17年11月1日発行
第12巻第6号通巻100号

ゲーム批評
2005年
11月号
定価 780YEN
Vol.65

速報 東京ゲームショウ密着レポート

特集「ゲーム有害図書類指定」は冤罪か!?

ゲームは有害なのか？

ソフト批評
絢爛舞踏祭/グランディアIII
戦国BASARA/DDR with MARIO
シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド
第3次スーパーロボット大戦α 終焉の銀河へ
テイルズ オブ レジェンディア/天地の門/零～刺青の聲～
ヘビーメタルサンダー/ステキ～千年の暁の物語～
押忍！闘え！応援団/パックンロール
実話怪談「新耳袋」一ノ章/【Hg】ハイドリウム
スターホース2 ニュージェネレーション
SIMPLE2000 Vol.81 THE 地球防衛軍2

ゲーム批評 2005 11 Vol.65
「ゲーム有害図書類指定」に異議アリ！ ゲームは有害なのか？
MICRO MAGAZINE

速報

東京ゲームショウ2005

密着レポート

幕張メッセ　9月16〜18日

3日間にわたって開催された東京ゲームショー。次世代機種の展示や年末に向けての大型タイトルの出展、オンラインゲームの展開など話題は豊富だが、はたしてゲーム離れに歯止めがきかない現状を打破する展開は見られたのか？

Xbox 360

12月10日に発売日が決定!!ラインナップも発表

東京ゲームショウ直前に発売日と価格が決定したXbox360。ショウでは実機が多数設置され、多くの人がプレイアブルタイトルを試遊していた。基本スペックはすでに公表されているが、実際に触ってみて驚かされるのは、やはりグラフィックだ。プリレンダリングと見間違うリアルタイムレンダリング画像と遠近感や空気感は、現行のハードとは一線を画していた。しかし、約4万という本体価格はゲーム機以上のことができる、ということを踏まえたうえでも高く感じる。発表されているタイトルはどれもクオリティは高いものの、万人にこの値段の新たなハードを買わせるけん引力としては疑問符がつく。しかし今後のタイトル如何ではPS3を脅かす可能性は十分あるだろう。

リリース予定タイトル（9月16日現在）

●クロムハウンズ（仮称）株式会社セガ ●スーパーロボット大戦（仮称）株式会社バンプレスト ●バイオハザード5 株式会社カプコン ●ファイナルファンタジーXI 株式会社スクウェア・エニックス ●リッジレーサー6 株式会社ナムコ ●ワールドエアフォース（仮称）株式会社タイトー ●真・三國無双4 Special（仮称）株式会社コーエー ●DEAD OR ALIVE4 テクモ株式会社 ●KOFマキシマムインパクト2（仮称）株式会社SNKプレイモア ●NINETY-NINE NIGHTS マイクロソフト株式会社

注目タイトルピックアップ

キラータイトルはあるものの肩透かしなPS3陣

Xbox360を光とするならば、PS3はまさに影。発表はなかったがサプライズでPS3の実機に触れるのでは？と期待して来た人も少なくないはず。しかし、PS3タイトルはすべて映像のみ。正直Xbox360ブースの盛況とは裏腹な感じが否めなかった。確かにPS3はこのタイミングでの投入は難しいとは思うが、年1回のTGSによせる期待も大きいのは確かだ。だが、Xbox360にはない大きな目玉として『メタルギアソリッド 4』の発表は大きく、このタイトルだけで購入を考える人も多いだろう。

↑PS3で動かしている映像を出展、映像のクオリティの高さに驚嘆の声があがっていた。小島監督は『4』が最後のMGSになる

←マルチプラットフォーム戦略のソニック。ハードによる内容の差異に期待したいところだ

DEAD OR ALIVE 4

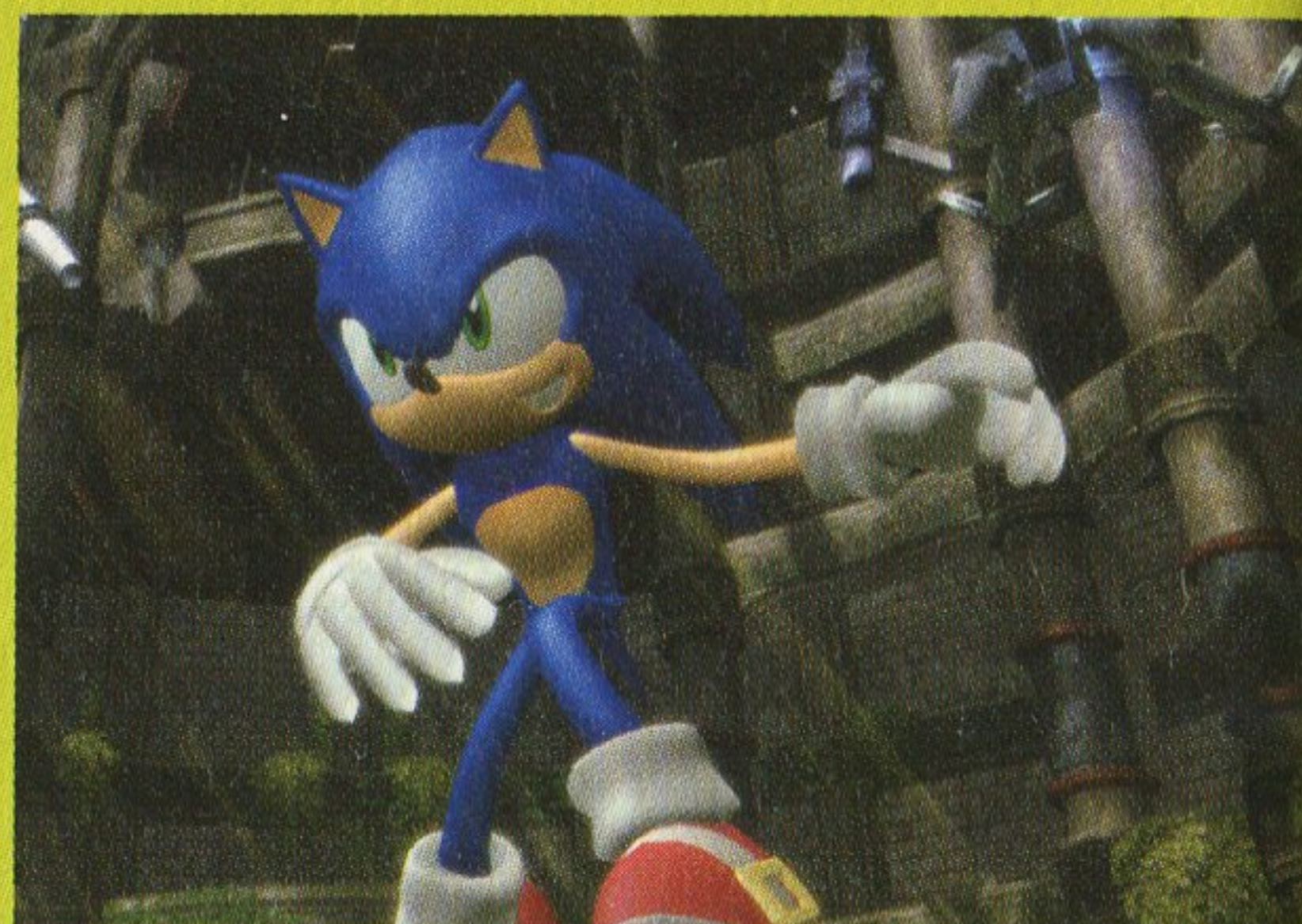
CHROME HOUNDS

↓セガとフロム・ソフトウェア共同開発のロボACG

↑Xbox360の目玉タイトル。グラフィックの向上だけでなく、ホールドなどのシステムにも変化があるもよう

↓走るだけでなくライバルも攻撃できる『Full Auto』。派手さがウリだがはたして『リッジ6』に勝てるか？

↑カプコンのお家芸と言えるゾンビを倒しながら謎を解くAVG『デッドライジング』

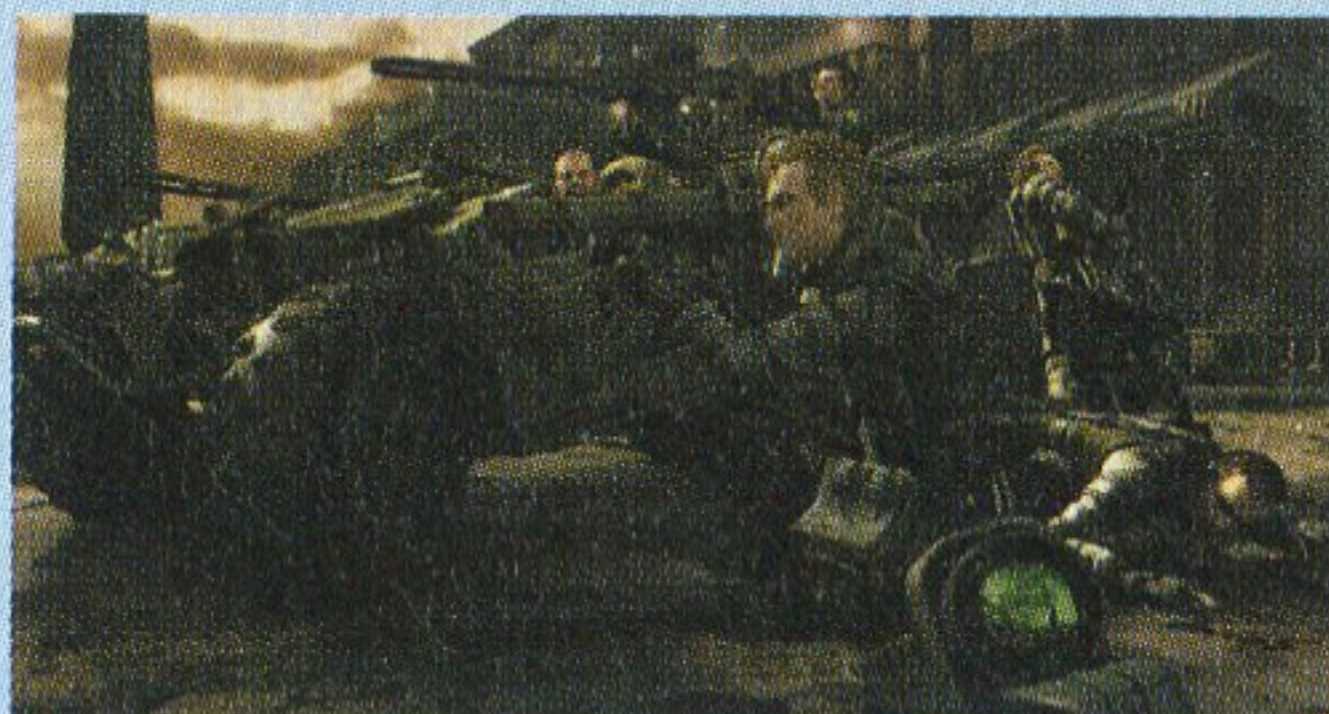
→おなじみソニックもリリース予定。ハイスピードアクションの進化に期待

TGS 次世代機種 Xbox 360 PlayStation 3

PlayStation 3

リリース予定タイトル（9月16日現在）

●バイオハザード 5 株式会社カプコン ●デビル メイ クライ 4 株式会社カプコン ●実況パワフルプロ野球（仮） コナミ株式会社 ●メタルギアソリッド4 コナミ株式会社 ●GENJI 2（仮） 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ●KILLZONE（仮） ソニー・コンピュータエンタテインメント・ヨーロッパ・リミッテッド ●アーマード・コア 4 株式会社フロム・ソフトウェア ●ソニック・ザ・ヘッジホッグ 株式会社セガ ●仁王 株式会社コーエー

↑PS2で発売中の『GENJI』の続編となる『GENJI2(仮)』。前作からの大幅なリニューアルが必須か？

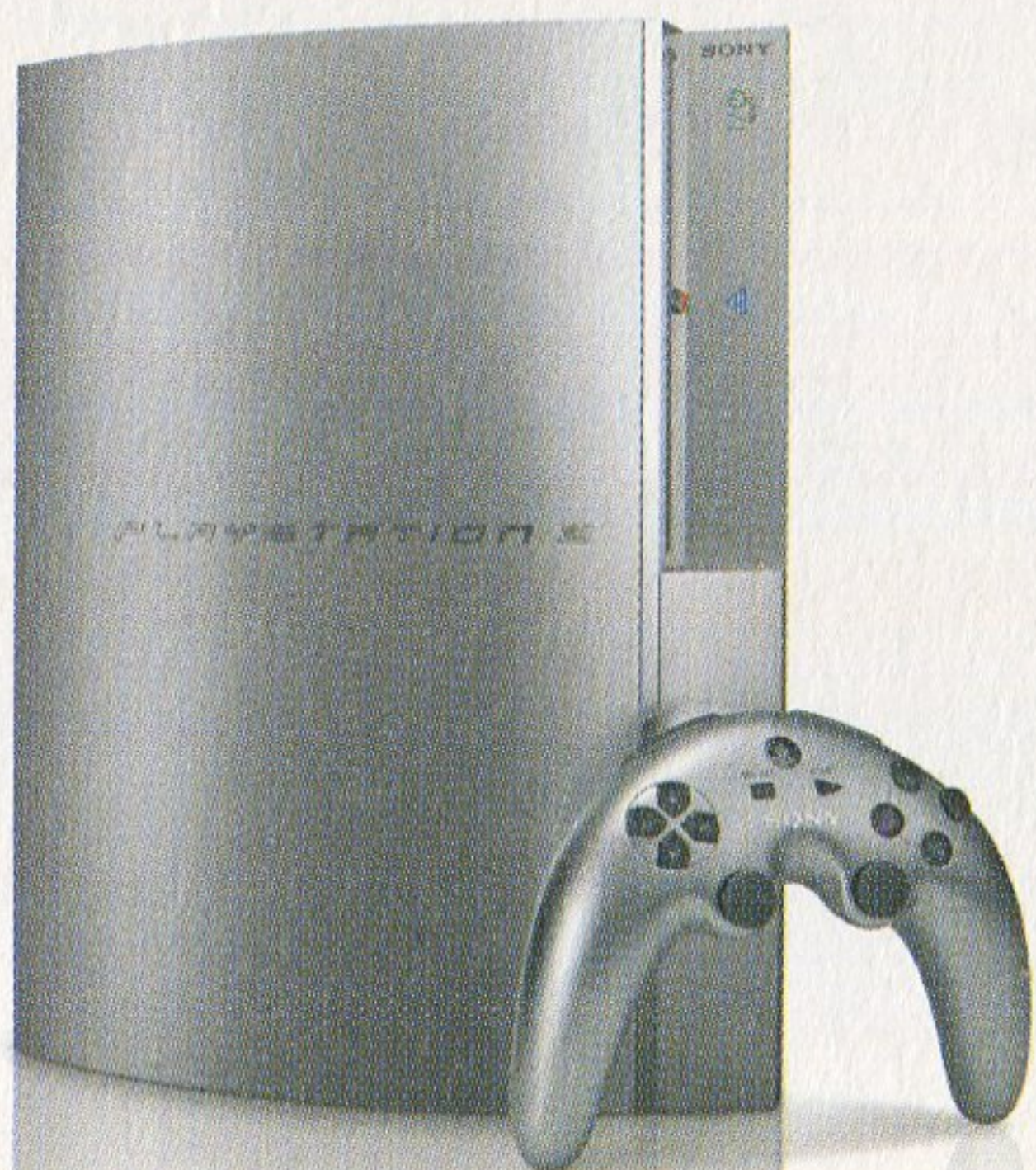
↑フロム・ソフトウェアから『アーマード・コア4』がリリース予定。人気シリーズだけに注目度も高い

Fifth Phantom Saga

↑日本人にはイマイチ受け入れられていないFPS系からは『KILLZONE(仮)』がリリース予定

→こちらもFPSと思われる『Fifth Phantom Saga』。いかにも海外っぽいゲームのようだ

最注目ブース

CAPCOM

カプコン

シリーズ最新作は次世代機種!!

主な出展タイトル

- ●バイオハザード5 (PS3/Xbox360)
- ●バイオハザード4 (PS2)
- ●デビルメイクライ4 (PS3)
- ●デッドライジング(Xbox360)
- ●新鬼武者 DAWN OF DREAMS(PS2)
- ●モンスターハンター2 (PS2)
- ●大神(PS2)
- ●ロックマンエグゼ6 (GBA)
- ●ロックマンロックマン(PSP)

従来機から次世代機まで幅広いラインナップ

今回のTGSでもトップの人気を誇ったカプコン。その理由は幅広いラインナップにあるだろう。PS2では『新鬼武者』に『モンスターハンター2』、携帯ハードでは人気の『ロックマンエグゼ6』、次世代機では『バイオハザード5』『デビルメイクライ4』など、全方位にカバーしている。また続編ものだけでなく、新規タイトルに個性が光る『大神』も試遊できた。惜しむらくはPS3タイトルが遊べなかったところか。

ようやくPS2で登場の『バイオハザード4』。心待ちのPS2ユーザーも多いだろう

クローバースタジオ制作の、独特のグラフィックで注目を集める『大神』

いよいよ完結するエグゼシリーズ

01年3月に発売され、以降数多くのシリーズ展開をしてきた「ロックマンエグゼ」が「6」でひとまず完結する。独特の戦闘システムとキャラクター性で子どもから大きなお友達まで幅広い支持を得ているだけに残念に思う人も少なくないだろう。一世代前によくあった2種類のカートリッジによる内容変化の採用、新たなストーリーの展開に発売が期待される。

ROCKMAN EXE6 ロックマンエグゼ6 電脳獣グレイガ

ROCKMAN EXE6 ロックマンエグゼ6 電脳獣ファルザー

ストーリーは主人公・熱斗が新たな町に転校するところから始まる。新キャラにも期待

シリーズの特徴といえるラインバトルは健在。新たなチップも多数登場するだろう

ついにベールをぬいだ!! バイオハザード5&デビルメイクライ4

バイオハザード5

PS3、Xbox360両機で『バイオハザード5』のリリースが決定。ブースでは映像のみの展示ではあったが初の出展だけに否が応でも期待は高まった。ただPS3本体発売後のリリースになると考えられ、遊べるようになるのはまだまだ先だろう。

デビルメイクライ4

映画『マトリックス』のようなありえない動きとスピード感あふれる展開で人気のシリーズ最新作は、PS3でのリリース。初代ほどのインパクトはなくなったものの、次世代機での演出と映像には期待がかかる。

人気シリーズに新展開! モンスターハンター2&新鬼武者

独特の重さと巨大生物との戦いが熱い『モンスターハンター』の続編がプレイアブルで設置。弓と太刀の追加もそうだが、新たな巨大モンスターの追加を切に望むユーザーは多いだろう。

同じく続編となる『新鬼武者』だが、今回は俳優とのコラボはないようだ。新規システムの鬼武侠はやり込み要素が強く、長く遊べる感じを受けた。

前作では大剣のカテゴリ内にあった太刀が新たなカテゴリに。ガードはできないが大剣よりもコンボ向き

ブースでは多くの人が巨大モンスターを斬りまくっていた

MONSTER HUNTER 2 dos

前作までの不満として巨大モンスターの少なさがあったが、はたして!?

新鬼武者 DAWN OF DREAMS

主人公は徳川家康の実子という設定の結城秀康、「灰燼の蒼鬼」と呼ばれる若武者だ。基本的なシステムは踏襲され、さまざまな武器やアイテムを収集する鬼武侠と、従者とともに戦う従者システムが新たなファクターとして追加されている

キャラクターコンテンツの雄 TGSを席巻する!!

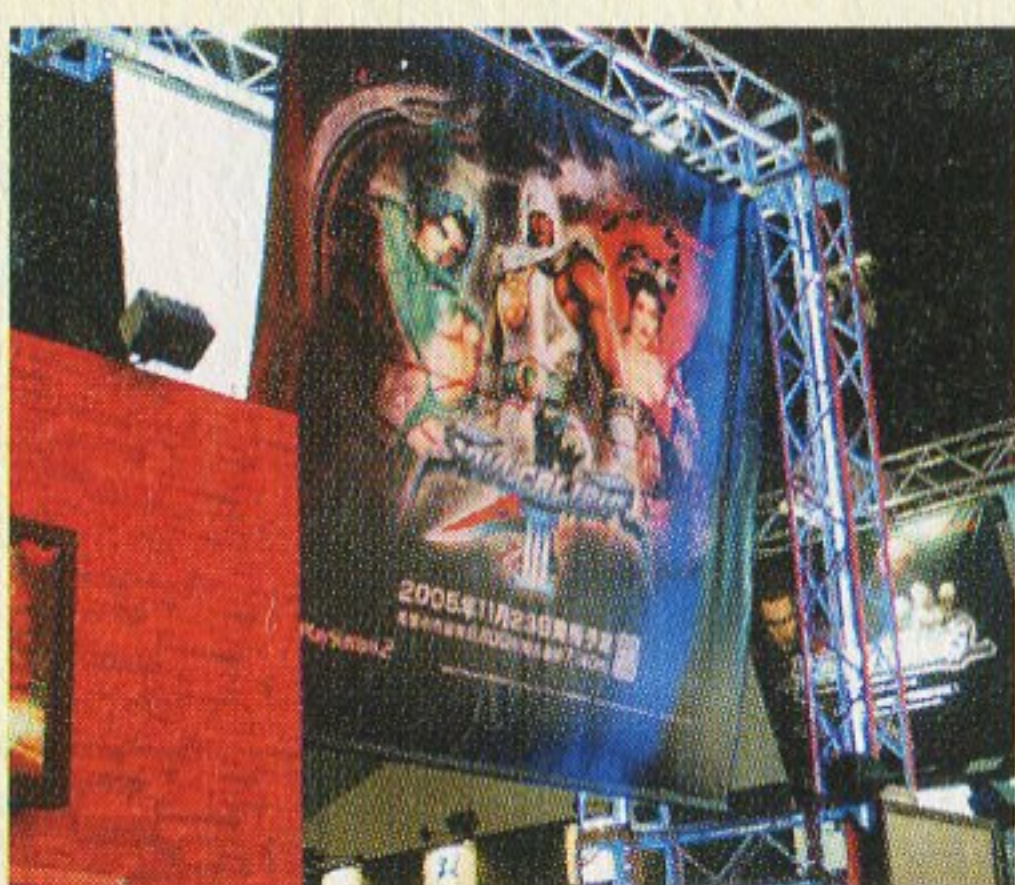
バンダイ・ナムコ

経営統合をするバンダイとナムコは合同での出展となった。目を引いたのがブース入り口にある巨大なディスプレイだ。常に出展タイトルの映像を流し、見入る人も多かった。

まずバンダイサイドでは定番のPS2『機動戦士ガンダムSeed　連合vs.Z.A.F.T.』や人気シリーズの続編『.hack//フラグメント』が人を集めていた。ガンダムは声優をゲストにイベントを開催するなど、やはり人気の高さがうかがえる。ただ次世代機種に関するタイトルはなく、現行ハードで人気のコンテンツを展開するバンダイの手堅さを感じた。次にナムコサイドだが、Xbox360と同時発売に『リッジレーサー6』をぶつけてきた。試遊台も多く、背景のリアルさ、遠近感の再現など次世代機ならではのグラフィック性能を堪能できた。また、サプライズタイトルとして『エースコンバットゼロ』の映像を出展、人気フライトシムだけに注目を集めていた。また初のコンシューマ先行となる『ソウルキャリバーIII』も盛り上がりを見せていた。現行ハードだけでなく、次世代機種に挑戦するナムコの心意気を感じるブースだった。

『テイルズ　オブ　ジ　アビス』も試遊台を設置。新戦闘システムを堪能できた

武器格闘ゲームの筆頭『ソウルキャリバーIII』。家庭用ならではのモードも搭載

どの分野でもやはりガンダムは強い！イベントでは声優ファンで埋め尽くされていた

主な出展タイトル

- 機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.(PS2)
- .hack//fragment(PS2)
- 仮面ライダー響鬼(PS2)
- ドラゴンボールZ Sparking!(PS2)
- ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR(PS2)
- テイルズ　オブ　ジ　アビス(PS2)
- ソウルキャリバーIII(PS2)
- ゼノサーガIII(PS2)
- リッジレーサー6(Xbox360)

早くもスパロボ最新作の情報が

7月の『α3』、9月の『J』に続き、早くも次のスパロボの情報が。シリーズ初となるPSPタイトル『スーパーロボット大戦MXポータブル(仮)』。PS2版『MX』の手直色ということもあり遊びごたえはありそうだ。

ヒューゴ
「行くぞ！　バーニング・ブレイカー！」

オンラインゲームの展開が見逃せない

セガ

出展タイトル数が多いセガブース。その中でも目に入るのは大きく区切られたクローズドスペースで行われている「龍が如く」だ。試遊時間は20分だが、チケットに枚数制限があるため行列が見受けられた。既出のとおり18歳以上をターゲットとしたアクションRPGで、建物や人といったグラフィックだけでなく、音や光など繁華街という特有の雰囲気を高いレベルで再現している。絡まれたチンピラをパンチやキックで倒すそう快感も、簡単操作ならではといったところか。看板やビール箱を武器にできる自由度の高さも注目。

そしてブースでも大きく使われていたのがPC『RF online』とPS2『ファンタシースターユニバース(PSU)』のオンラインゲームだ。特に『PSU』は『PSO』からのファンも多く、プレイ待ちに時間がかかった。また「RF online」は高レベルキャラが用意され、サクサク敵を倒すそう快感を前面に出していた。ステージイベントでは正式サービスの開始日と価格も発表され、「PSU」とともにオンラインゲーム展開は目が離せない。

↑落ちものの定番最新作「ぷよぷよフィーバー2」も展示

→SFをモチーフにした『RF online』。対人戦が熱いMMOだ

ストーリーモードとネットワークモードで遊べた『PSU』

ストーリー重視のACG『龍が如く』。豪華なキャストに目がいくが、ゲームの出来もよく、自由度の高さとグラフィックが魅力

マルチプラットホームで展開するソニックシリーズ

セガの看板、ソニックはマルチプラットホームで展開。PS3とXbox360でリリース予定『ソニック ザ ヘッジホッグ』とPS2『ソニックライダーズ』に注目が集まっていた

主な出展タイトル

- ●龍が如く(PS2)
- ●ファンタシースターユニバース(PS2/PC)
- ●ソニックライダーズ(PS2/GC/Xbox)
- ●シャドウ・ザ・ヘッジホッグ(PS2/GC/Xbox)
- ●セガラリー2006(PS2)
- ●赤ちゃんはどこからくるの？(DS)
- ●BLEACH DS 蒼天に駆ける運命(DS)
- ●BLEACH GC 黄昏にまみえる死神(GC)
- ●RF online(PC)

スクエア・エニックス

目新しさは少ないがコンテンツは強力

プライベートショー後、さらに『ＦＦⅫ』未出展ということもあり精彩を欠くスクエニだがＰＳ２『キングダム　ハーツⅡ』や『ダージュ　オブ　ケルベロス－ファイナルファンタジーⅦ－』に長蛇の列ができていた。また、ＤＳでは前作が好評だった『スライムもりもりドラゴンクエスト２　大戦車としっぽ団』がプレイアブルで設置。わかりやすい内容と展開はいかにもドラクエの外伝らしい作品だ。丸いクッションに座ってゆったりプレイできたのも嬉しい配慮。

戦闘システムが特殊だが、慣れると楽しい『コード・エイジ　コマンダーズ』。新たな軸となりうるのか？

ゆったりプレイできた『スラもり２』。ブース巡りで疲れた体を癒やしながらまったりプレイする人も多かった

次世代タイトルはXbox360『ＦＦⅪ』のみ

Xbox360ブースでの『ＦＦⅪ』の盛り上がりは非常に高かった。クイズとイベント、さらに追加ディスク『アトルガンの秘宝』の発表に歓声があがっていた。ただし新規タイトルがまったくないのは厳しいところだ。

コナミ

メタルギア一色のコナミブース

今年のコナミはメタルギアを前面に押し出してきた。注目は『メタルギアソリッド４』だろう。ＰＳ３という新たなハードにもかかわらず、実機上で動かしている映像を見ることができ、多くの人を集めていた。またシリーズのファンにはうれしいオタコンの再登場や、雷電の登場を匂わす内容もあった。メタルギアはこれだけでなく、ネットワークで対戦できる『メタルギアソリッド３　サブシスタンス』や、立体映像鑑賞システムを搭載した『メタルギアアシッド２』の試遊台も設置していた。

メインステージではメタルギア３作品のイベントが中心に行われていた。小島監督による解説もあった

女性に人気の『幻想水滸伝』最新作『５』。映像のほかイベントも行われた。主人公は三節棍を操る珍しい設定だ

コナミ初のMMOときメモに入学!?

βテスターの募集も終了し、発売が待たれる『ときめきメモリアルONLINE』も展示されていた。実際にプレイすることができ、期待しているファンがこぞってＰＣに向かっていた。ときメモの春は再び訪れるのか？

テクモ

MSの救世主再び『DOA』最新作を展示

やはり注目はXbox360『デッドオア　アライブ4』だ。しかし一般には映像のみの出展で、ビジネスデー閉場後にマスコミ向けのプライベートショーでのプレイしかできなかった。同シリーズはXboxを中心に展開をしており、前作はXbox購入者の多くが関連タイトルを所持していると言っても過言ではないだろう。「4」では新キャラの追加のほか、システムではホールドをさらに進化。もちろんオンライン対戦にも対応しており、一般のプレイアブルが非常に待たれるタイトルだ。

作品自体も注目されているが、Xbox同様『DOA』神風は再び吹くのかどうかにも注目

『MF』最新作はサーカスが舞台

CDなどのディスクから、モンスターを召喚するシステムが特徴の『モンスターファーム』の最新作はPS2でリリース。サーカスを舞台にしており、戦いだけでなくサーカスをモチーフにしたミニゲームも多数あるようだ

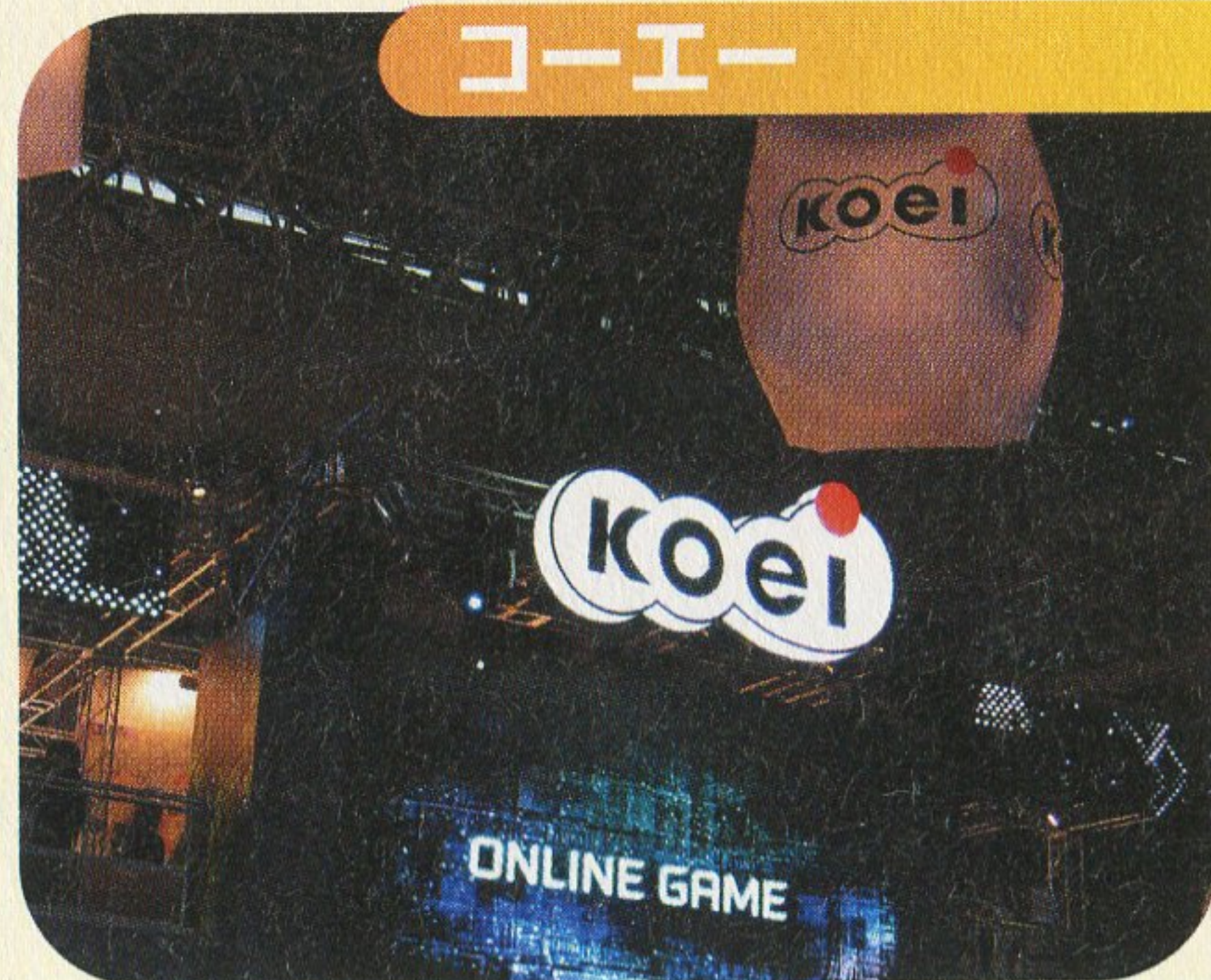
コーエー

まだまだ続く無双人気の波

注目はXbox360『真・三國無双4スペシャル(仮)』だ。次世代機種のタイトルだけにプレイする人が多く、並んで待っている時もモニタを熱心に見つめていた。ブース2Fに入ると『真・三國無双4』のカードがもらえるうえPS2『真・三國無双4　猛将伝』やPSP『戦国無双』などが試遊できた。

また、PS3『Fatal Inertia』と『ブレイドストーム　百年戦争』の2タイトルが発表された。どちらも『真・三國無双』シリーズを手がけるオメガフォースが担当する。

コーエーブースで気になったのは女性率の高さ。しかも女性向けゲームではなく無双をプレイする人が多かった

TGS開催日では発売直後だった『真・三國無双4　猛将伝』。腕自慢のプレイヤーがこぞってプレイスタイルを見せていた

次世代機種でも無双系の展開か？

映像出展のみだがPS3『仁王』が展示されていた。映像から見るに無双系のACGと推測される。このジャンルでは敵なしのコーエーだけに次世代機種でも無双系で攻めてきてもおかしくはないだろう

SNKプレイモア

二次元格闘ゲームここに極まる

3D化の一途をたどる格闘ゲーム界で、こだわりを持った2D格闘をリリースし続けるSNKプレイモア。ブースでも人気シリーズ『KOF』を中心に試遊台を設置していた。ブース中央のステージではアニメを流すほか、アイドルの中川翔子によるトーク&撮影会も開かれ、多くの人を集めた。

出展タイトルは『KOF　マキシマムインパクト2』のほか『ザ・キング　オブ　ファイターズ　オロチ編』や『サムライスピリッツ　天下一剣客伝』などほぼ格闘ゲーム一色だった。

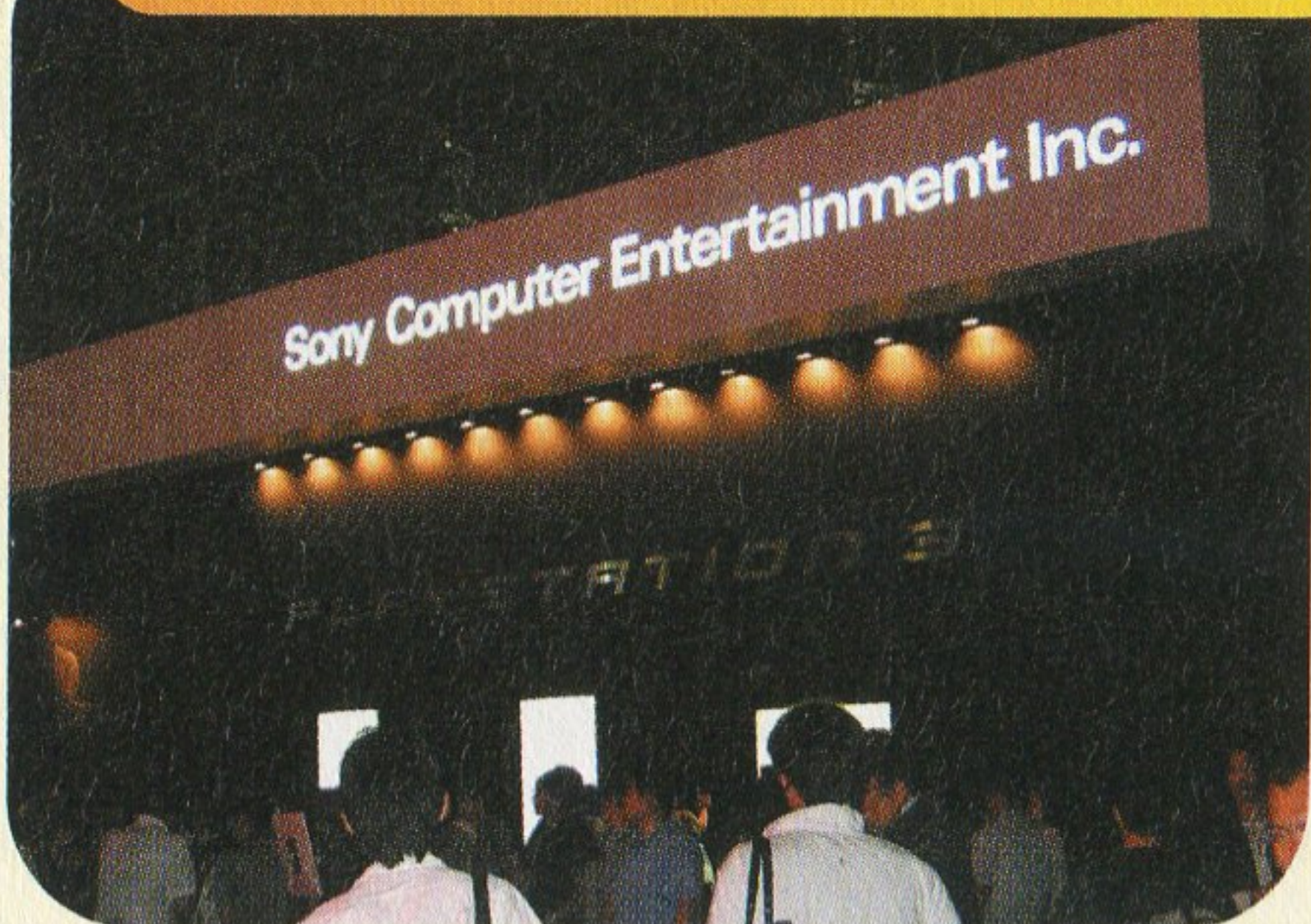
オロチとの戦いを描いた『KOF』95、96、97の3本をまとめ、通信対戦を追加した『KOFオロチ編』

3D化した『KOFマキシマムインパクト2』。新システム"さばき"により守りから攻めに転じられる

さまざまなモードが選択できる新作侍魂

アーケードで稼動したばかりのシリーズ完結編『サムライスピリッツ　天下一剣客伝』がPS2に移植が決定。歴代のシステムからモードを選ぶことができ、同じキャラでも戦い方が異なる。最終作だけに期待する人も多いだろう

ソニー・コンピュータ・エンタテインメント

最大規模ブースだが本当の本命は不在か?

今回のTGSの大きな目玉として、次世代機種に触れることができるかもしれない、という期待があった。実際マイクロソフトは多くのXbox360を設置し、触れることができた。しかし次世代機種本命と言われているPS3タイトルは映像のみの出展になった。SCEブースでも実機のモックは展示されていたが、それだけであるのは非常に残念だ。

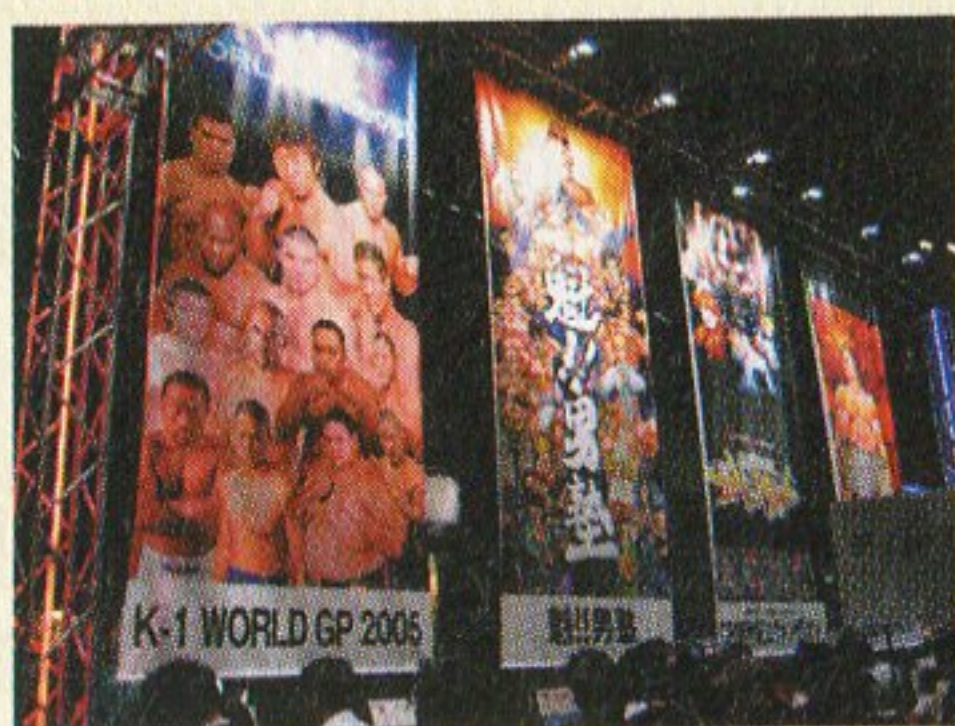
ブースではサードパーティタイトルの試遊台のほか、年末一番との声が高いPS2『ローグギャラクシー』に人が集まっていた。

プレイアブルタイトルで高い人気だった『ローグギャラクシー』。並び待ちする人もモニタに釘付けだった

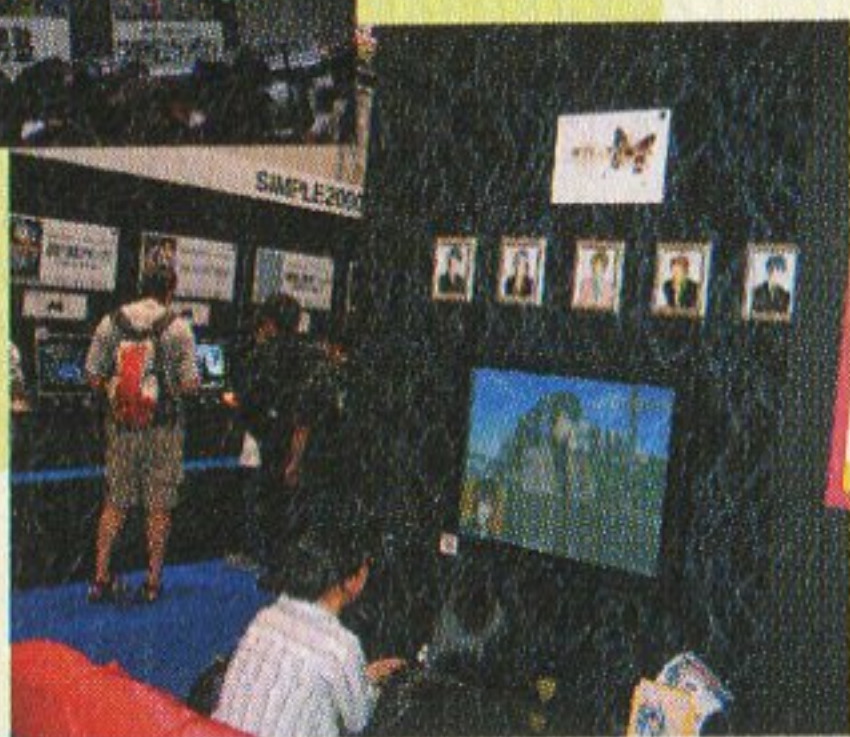
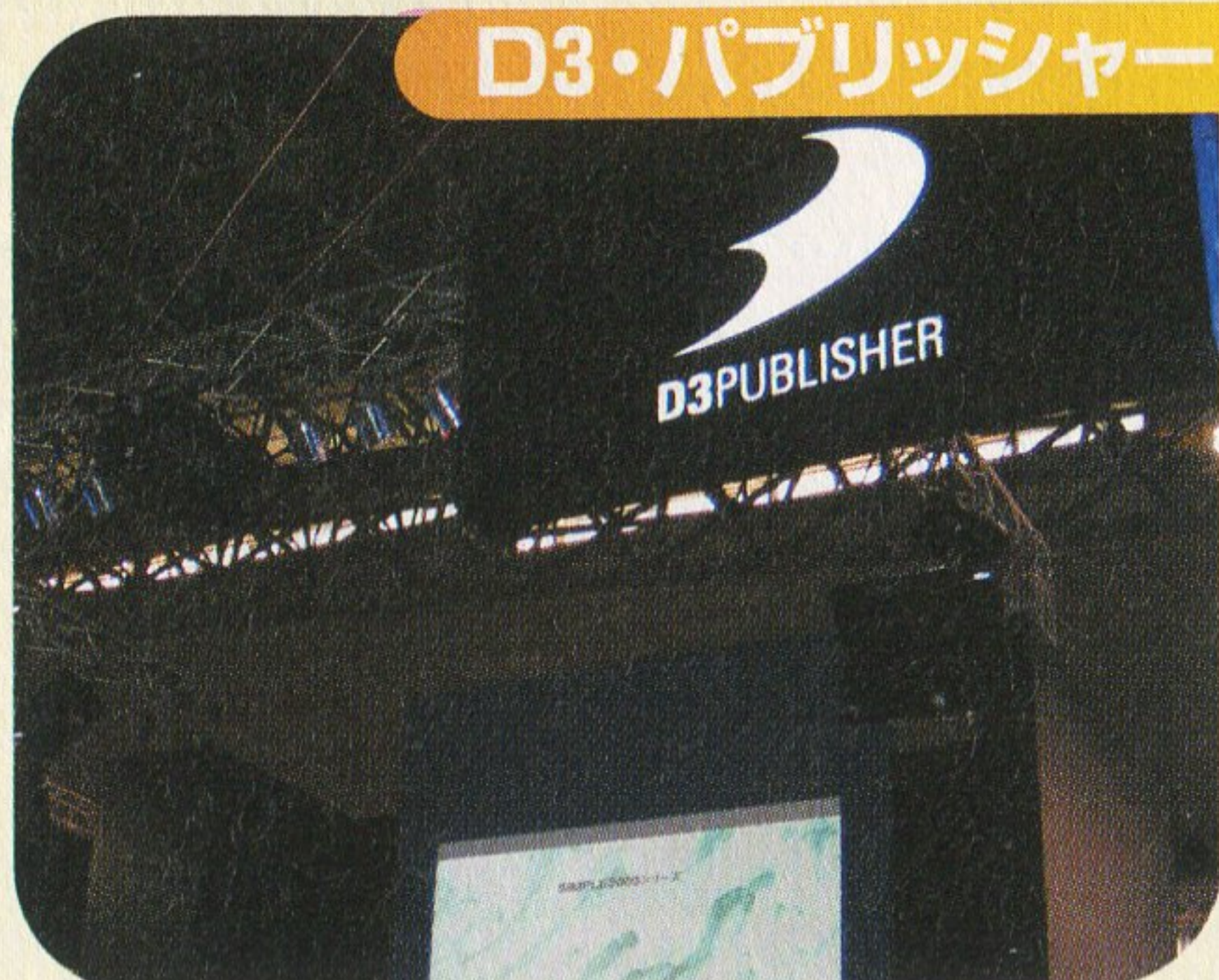
レベルファイブが自信をもって放つだけあり、質は非常に高い。シームレスな進行も今までにない試みだ

TVCM中止の恐怖ゲームに続編登場

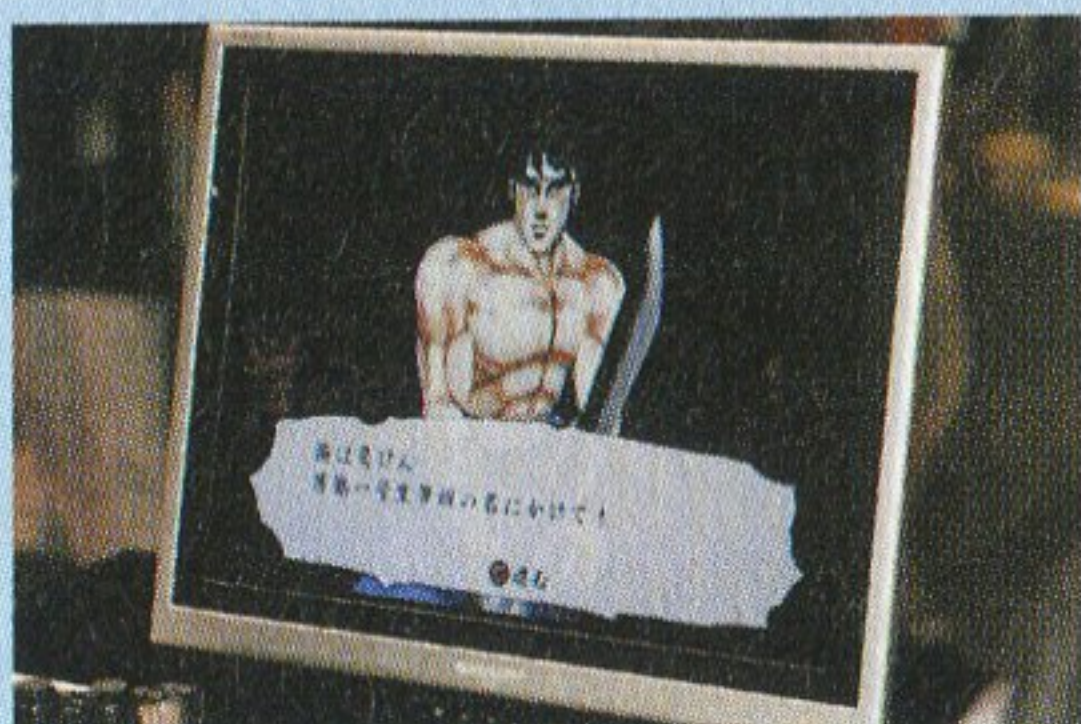
TVCMがあまりにも怖いとの視聴者の声で、急遽放送が中止されたホラーゲームの続編『サイレン2』がプレイアブルで展示。レーティングに伴い18歳未満の入場を禁止し、クローズド状態でさらに恐怖が倍増していた

D3・パブリッシャー

シンプルシリーズを中心に展示

K－1、魁!!男塾、餓狼伝など暑苦しい(!?)タイトルが出展されていた。入り口には崔洪万選手のたて看板も

人気はシンプルシリーズのギャル系に集中していた。シミュレータのエヴァンゲリオンもプレイ率は高かった

TGS初の単独出展となる同社。シンプルシリーズを中心とした展示だが、『餓狼伝』や『魁!!男塾』『K―1』といった格闘ゲームも注目度が高かった。また『CR新世紀エヴァンゲリオン』も常に誰かがプレイしている人気の高さだが、ムービー取り込みは賛否が分かれるところか。

シンプルシリーズでは『THEお姉チャンバラ2』『THE　ミニ美女警官』『THE　戦娘』といった戦う女の子のタイトルにプレイヤーが集中していた。

なぜ今?という疑問すら無用の男意気

なぜ今、そしてなぜ『魁!!男塾』か？そんな疑問はするだけ無駄。原作ファンなら涙ものの「大威震八連制覇」や「天兆五輪大武会」といった熱き戦いを体験できる。個性豊かなキャラと必殺技ももちろん再現している

TGS名物ブース配布物

TGSの目的といえばタダでゲームを遊べるほかに、もうひとつ各ブースで配っている配布物を目当てにしている人も多いだろう。今年の傾向としては、以前に比べてグッズが激減しているという点。以前ならば体験版やらキャラクターグッズを抱えきれないほど配っていたが、今年はチラシが多く、またゲームをプレイしないともらえないものも多かった。

TGSの名物といえばウチワでしょう!　コナミの『ウイニングイレブン』ブースでは半透明のウチワを配布

今年のグッズで一押しはこれだ!!

トーメンテレコムで配布していた蚊取り線香。CDケースに入っており、何かの体験だろう。なぜ蚊取り線香なのか？　それはトーメンテレコムの提供しているコンテンツを確認すると判明する！

KDDIのマルチマッチングサービスで配られていたストラップ。対応タイトルのロゴ入りだが、携帯電話につける人はいる?

スクエニで配られていたペン。赤と黒の2色ボールペンで使い道はあるが、デザイン的にいかがなものかとは思う

ガンホー

さまざまなネットコンテンツを展開

ガンホーといえば『ラグナロクオンライン』というイメージを持つ人も多いだろう。ガンホーもその認識は持っており、ラグナ以外を昨今急激に展開し始めている。その中でも大きなタイトルとして『ＥＣＯ』と『ヨーグルティング』だろう。両タイトルとも連日イベントを開催し、ユーザーを集めていた。また、『ＴＡＮＴＲＡ』のイベントにアーティストのタケカワユキヒデ氏を迎えてライブを行っていたが、10代～20代前半の若者にどれだけわかる人がいたのか疑問も残った。

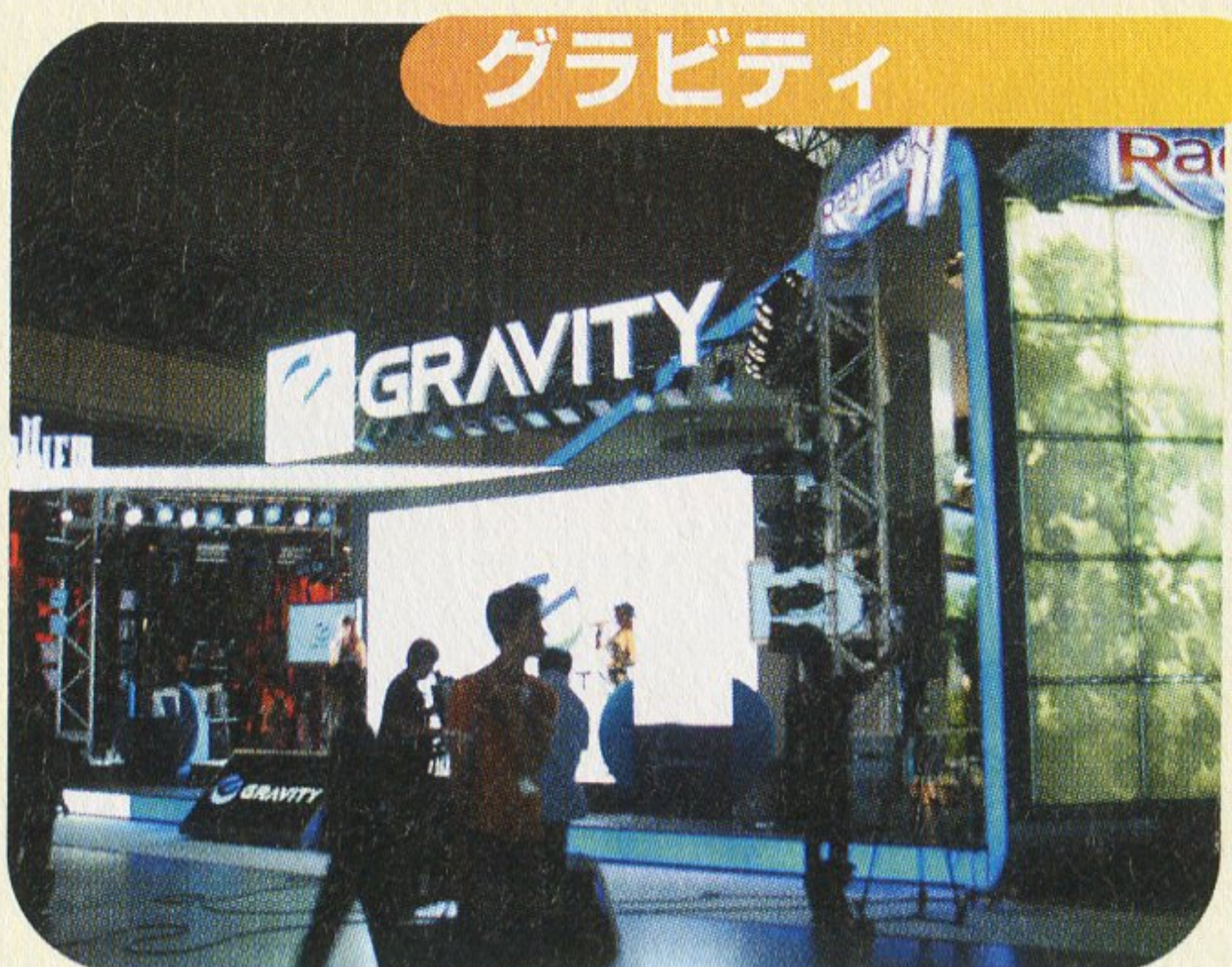
学園を舞台にしたMMO『ヨーグルティング』

経験者から初心者まで幅広い来客が見受けられた。最初はとっつきにくい操作も慣れるとサクサクと敵を倒していた

ポスト『ラグナロクオンライン』は？

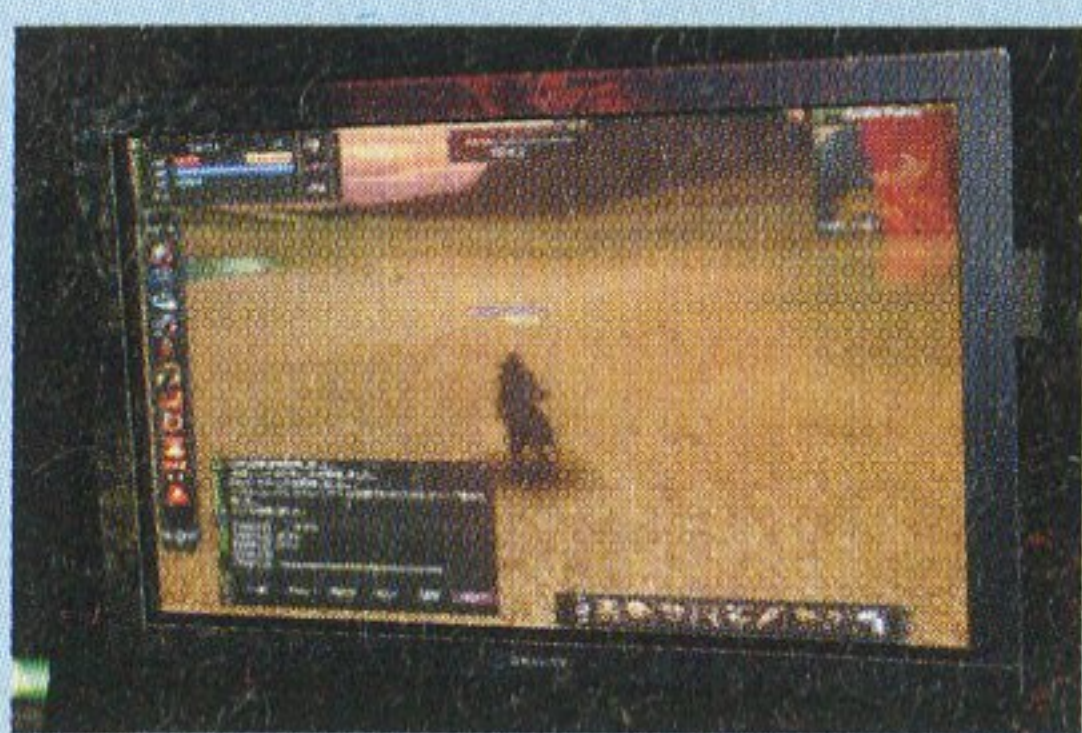
現在ポスト『ラグナロクオンライン』として注目されているのが『ＥＣＯ』だ。今後のアップデートと二次職の公開が行われたが、システム的に未調整と感じられる部分とコミュニティに弱さがあり、更なる強化が期待される

グラビティ

ＴＧＳの台風の目といえるグラビティ

『ラグナロクオンライン』の開発元であるグラビティが単独出展。買収劇で時の人となった会長、金氏も来日した今回のＴＧＳでは、一部で最も注目されている『ラグナロクオンライン２』の発表とプレイアブルを展開。まさか試遊できるとは思っていない人も多かっただけに、常に人待ち状態であった。また高い年齢層をターゲットとした『レクイエム』の試遊台も設置。ダークなイメージを受ける世界観は『ラグナロクオンライン』とは正反対の感じを受けた。

『ラグナロクオンライン２』をモチーフにしたブース。大型パネルに映し出される映像を見入る人も多かった

試遊台はまさに人の壁。隙間からディスプレイを覗く人も多く、期待の高さをうかがえる。年末からβテストの予定だ

『Ａ３』の二の舞になるのか？

先にも述べたとおり『レクイエム』は高い年齢層を狙った作品になっており、イメージとして『Ａ３』と非常にかぶる。しかし『Ａ３』はお世辞にも大成功してるとはいいがたい。同じ轍を踏まない展開に期待したいところだ

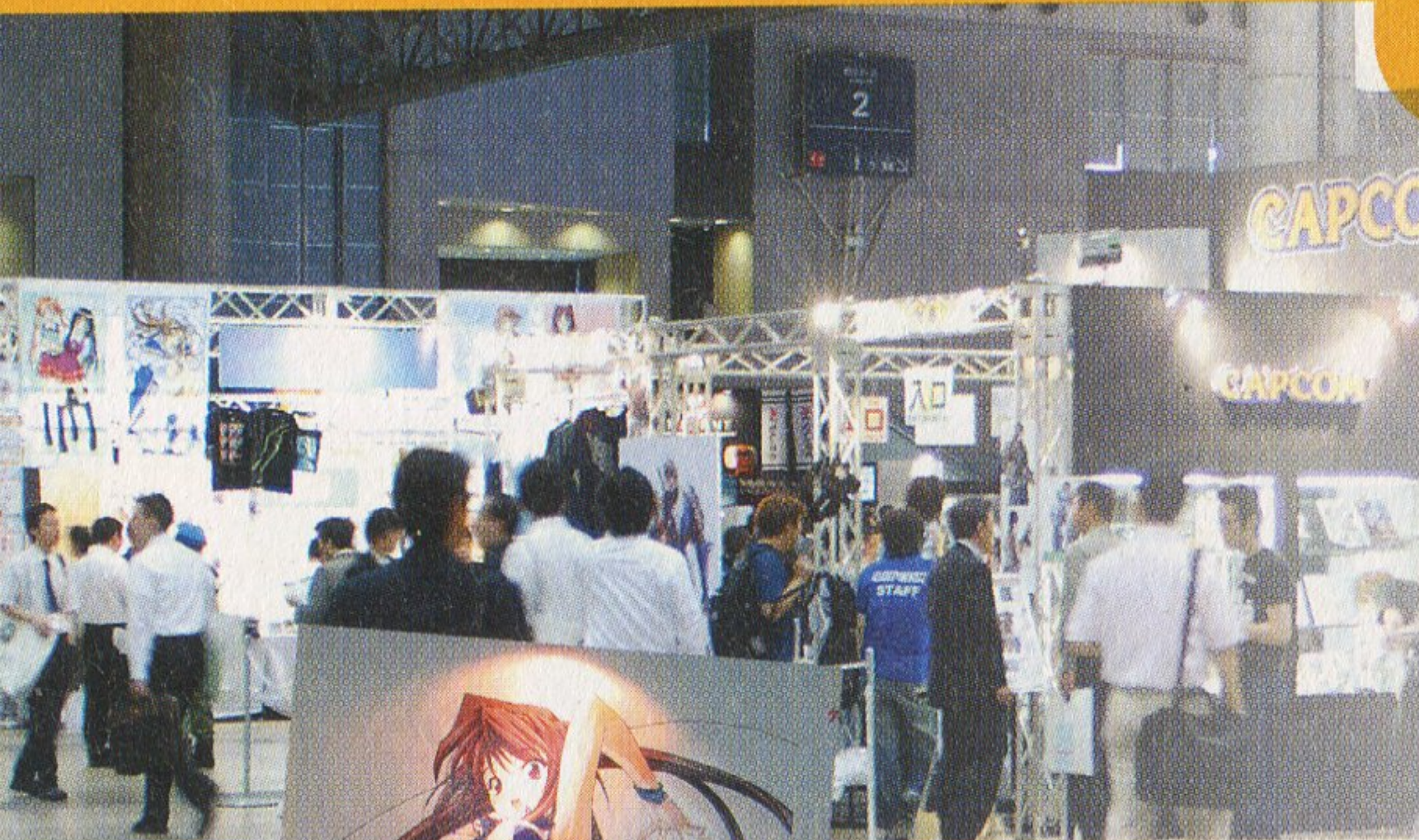
物販ブース特集

キャラクターグッズを中心に先行発売も

年々先行発売の色が強くなってきている物販ブース。今年もやはりその手のアイテムが多かった。大きく展開していたのは「極上生徒会」グッズをメインに取り扱うコナミと、人気コンテンツの多いカプコンだった。

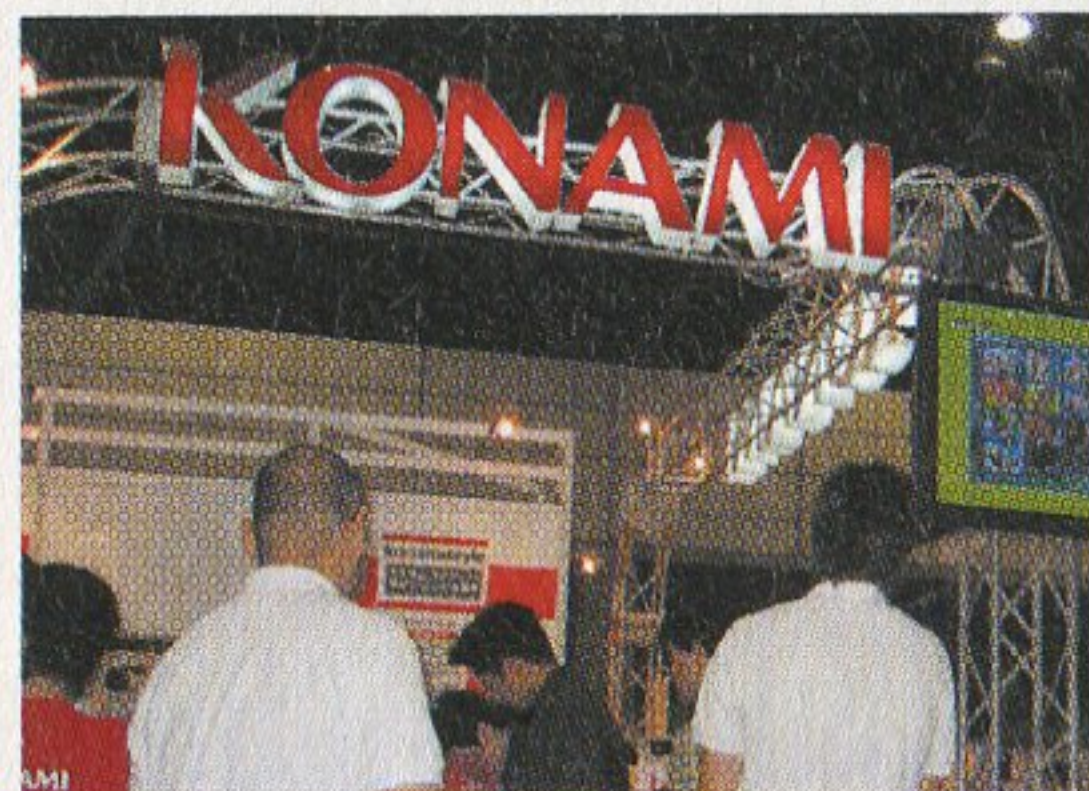
品切れ続出！先行予約の等身大タオルも

キッド

ギャルゲでおなじみのキッドは限定のテレカと等身大タオルの先行予約を行った。限定テレカは売り切れ続出。買えた人はラッキー。

限定テレカは争奪戦の勢い。物販目当ての人も少なくはないのだろう

極上生徒会一色!! カレーもあるよ!

コナミ

アニメが放映中の「極上生徒会」のグッズがメインのコナミ。ホームページで扱っているグッズの数は、なんと55種類！　そのすべてが販売されてはいなかったようだが、点数は他を圧倒するラインナップだった。

マグカップなどと一緒にカレーが売られていた。さぞかし極上のテイストが楽しめるのだろう

登場するキャラクターのピンバッジやテレカ、ノートなどのステーショナリー、ストラップと幅広い品揃え。ファン心理としてお気に入りのキャラを集めるか、作品として全体を集めるか悩むところ

巨大抱き枕でリオと一緒に夢の中へ

テクモ

テクモは「DOA」とリオグッズを販売。遠めで見てもはっきりとわかるリオの巨大抱き枕は、購入に勇気がいるものの、ファンとしては家宝として手に入れておきたいところだ!!

実用的なマグカップなどもあるが、会社で使うには勇気と周囲の理解が必要？

総力特集!!

TGSの華 コンパニオンを追え!!

ゲーム批評が総力をあげてお送りするコンパニオン特集！　ゲーム批評でコンパニオン？　といぶかしげる諸兄の皆様、ゲームだけがＴＧＳではないのですよ！

ＳＮＫブースからはこの３人。へそ出しミニスカでプレイヤーのコントローラさばきを惑わしていました！　露出度が非常に高く、スカーフもポイント高し!!

グラビティはコスプレが多く、その手のファンにはたまらないブース。一押しはメイドさん風の右下の彼女。お姉さま系がお好きな人は『レクイエム』のコスプレをしている方などいかがでしょうか？

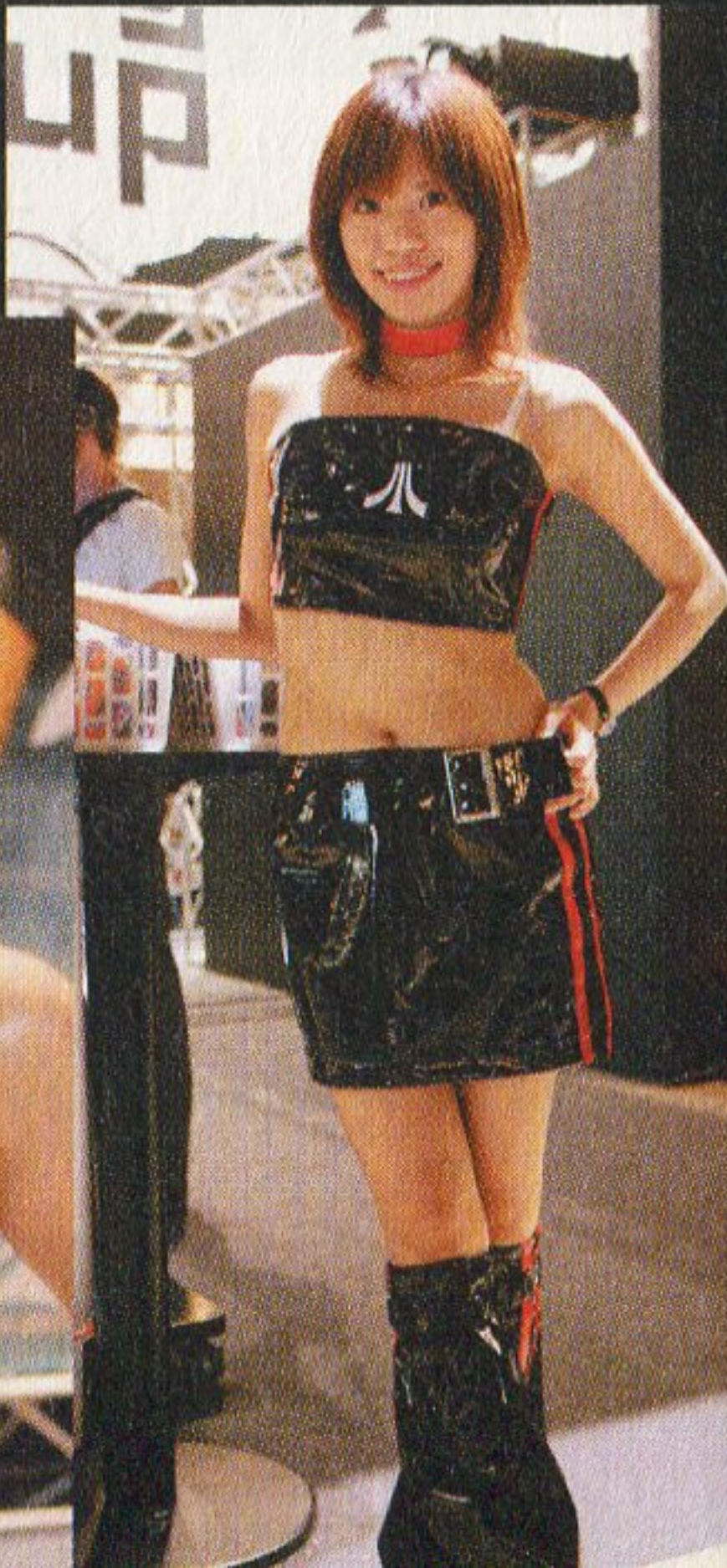
ガンホーはブース統一のコスチュームと、各タイトルのコスプレをしていた。ゲームのコスプレにカメラが多く向けられた

ゲーム批評編集部一押しがタイトーブースだ。見よ！　この大きく胸の開いたコスチュームを!!　右の写真のおねえさんはよくわかっていらっしゃいますね！

コナミはゲームコスプレとクールビューティの２面作戦。特に『メタルギア』関連はクールなお姉さまが担当していました

カプコンブースはジャケットが露出度を抑えているが、ジャケットを取ると凄いことになってました！

アタリブースは壁に面して立地は悪かったものの、コンパニオンは美人がかなり多かった

これぞコスプレ！　を体現していたのはスクエニ。『ＦＦⅪ』に登場する〝ミスラ〟のコスプレに多くのカメラが向けられていた

TGS2005 総括

本命なきTGS しかし来場者数増

出展タイトルに『FF』や『ドラクエ』級の大本命と言える出展がない今回。しかしながら『ローグギャラクシー』『キングダムハーツII』といった中堅クラスの質のよいタイトルが逆に浮き彫りになった感がある。結果としてか過去最高の17万人の来場を記録した。

手ごたえのあったXbox360だが

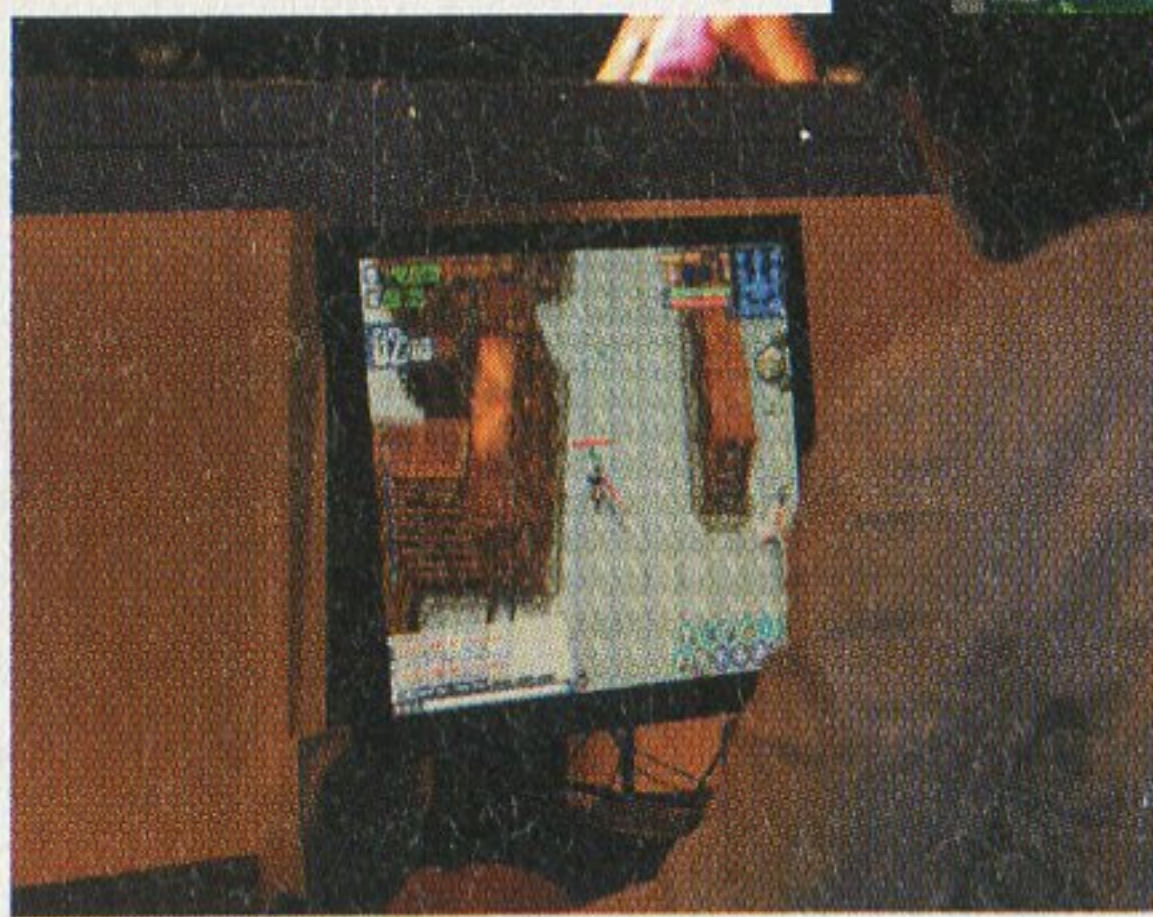
大攻勢をかけたXbox360は多くの人が触り、次世代機種の性能を確認することができた。これはユーザーにとってもマイクロソフトにとっても成功と言える。しかし依然として潜在的なアドバンテージはPS3にあり、それを覆すには未だ至ってはいない。大きな問題としては偏ったタイトルにあるだろう。特にRPG不足は厳しいとしか言いようがない。Xboxでも同様の状況だったため不安が残る。

アクションやレース、シューティングはあるが決定的なRPGがない。「大人の高いゲーム機」になるのか？

アジア圏のオンラインゲームの台頭

もはやオンラインゲームが特殊とされたのは過去であり、今回も多くのオンラインゲームが出展された。同様にオンラインゲーム目当ての来場者も多い。しかしビジネスとして成功しているゲームは多くない現状、タイトルだけでなく新たな展開を模索する時期にきているのかもしれない。

韓国で流行の兆しのある、簡単に遊べるカジュアルタイプのオンラインゲームも多く見ることができた

新しいゲームだけでは長続きし難くなってきている。定期的なイベントやバージョンアップが求められている

ゲーム批評新編集長TGSで考えた

過去最高の入場者数を記録した今年のゲームショウ。話題の中心はもちろん次世代機だが、PSPやDSなど、携帯機にも地味に力が入っていた。各メーカーが有タイトルの移植を次々と発表し、また、無線LANを使ったゲームシェアリングのデモが行われるなど、これからなかなか面白そうだ。金のかかる「TVゲーム」は自動車メーカーにおけるスポーツカーなどのフラッグシップマシン的な存在となり、実際に売れるのは大衆車＝携帯機のソフトとなる可能性もあるのではないだろうか。

携帯機のゲームで一押しは『バイトヘル2000』だ。どう見てもマ●オっしょ

ゲーム批評

2005. NOV. Vol.65

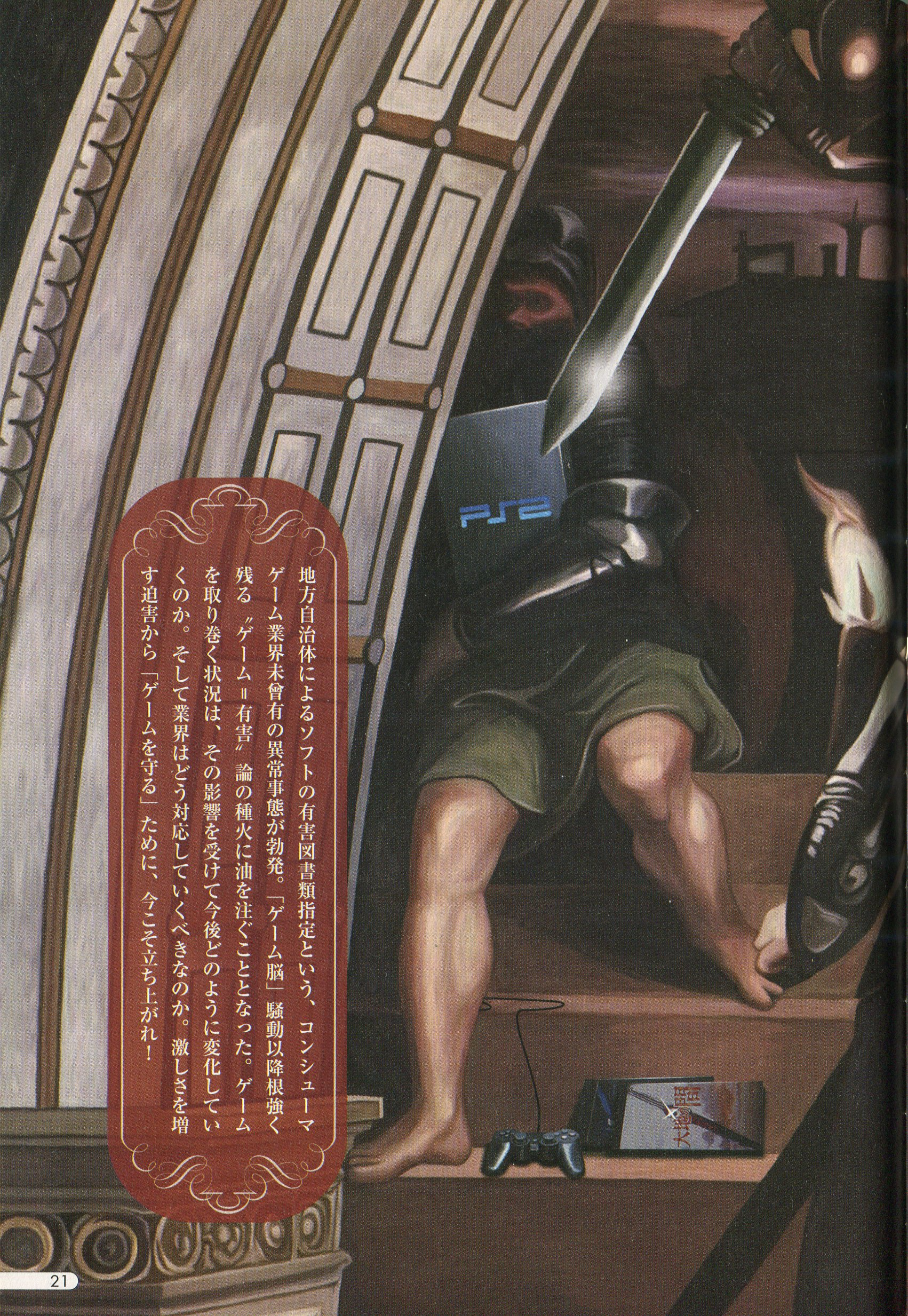
CONTENTS

「悪趣味ゲーム紀行」はお休みさせていただきます。

COVER ILLUSTRATION　緒方剛志

ハード略称
PS:プレイステーション
PS2:プレイステーション2
PSP：PSP
DC:ドリームキャスト
SS:セガサターン
XBOX:XBOX
GC:ゲームキューブ
N64:ニンテンドウ64
SFC:スーパーファミコン
FC:ファミコン
GB:ゲームボーイ
GBA:GBアドバンス
DS:ニンテンドーDS
WS:ワンダースワン
NG:ネオジオ
NGP:ネオジオポケット
PC:パソコン
AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング
ARPG:アクションRPG
SRPG:シミュレーションRPG
SLG:シミュレーション
AVG:アドベンチャー
STG:シューティング
3DSTG:3Dシューティング
ACG:アクション
格闘:格闘アクション
ETC:その他

特集

ゲームは有害なのか？

イラスト：ロイササキ

地方自治体によるソフトの有害図書類指定という、コンシューマゲーム業界未曾有の異常事態が勃発。「ゲーム脳」騒動以降根強く残る〝ゲーム＝有害〟論の種火に油を注ぐこととなった。ゲームを取り巻く状況は、その影響を受けて今後どのように変化していくのか。そして業界はどう対応していくべきなのか。激しさを増す迫害から「ゲームを守る」ために、今こそ立ち上がれ！

青少年課に聞く
真意と「その後」は？

実際の規制効果よりも与えるインパクトの方が深刻

「有害図書類指定」。強烈である。なんといっても有害！　だ。言葉のインパクトが強い。だが、実際に条例として施行される〝有害図書類の指定及び販売等の禁止〟とは、どのような強制力を持つものなのだろうか。

「有害図書類として指定されると、神奈川県青少年保護育成条例第7条5項に基づき、図書類が18歳未満の青少年に与える影響の大きさをかんがみて販売することができなくなります。18歳以上ならば誰でも買えることには変わりありません。発禁処分ではありませんし、表現の自由にかかわってくることですから」

と、神奈川県の県民部青少年課、副課長の林敬人氏は説明する。

有害という言葉のインパクトからすると、何だか拍子抜けする内容である。また、「指定」は国家法ではなく、あくまで神奈川県という地方自治体の条例である点も重要だ。たとえば、子どもが電車を乗継いで、異なる都道府県へ買いに行く分には何の強制力も持っていないし、神奈川県外の店舗からの通信販売なども適用外。要するに、世間一般で、というよりも、われわれゲームファンやゲーム業界が大騒ぎするほど、大げさな強制力を持つものではないのである。少なくとも「発禁」処分ではない。

それにもかかわらず、大きなニュースとして話題を呼んだのは「これからはゲームも規制対象になる」という危機感があったからだろう。ひとつの自治体が規制を行えば、他の自治体も規制をかけやすくなるという危惧ももちろんあるだろう。実際、埼玉県でも9月16日に『GTAⅢ』を有害図書等指定すると発表し、これに追随する自治体が増えるのは確実だ。神奈川県の指定自体はそれほど大きな力を持つものではないが、すでに起こりつつあるドミノ現象、そして弱いものだとしてもやはり「法規」に分類されるものによる規制というショックは、大きい。

未整備の感が強い暴力表現対策

神奈川県の有害図書類指定というものは、ゲームに限った話ではなく、そもそもは昭和30年代頃に「成人向けの雑誌・書籍、映像などが中学・高校生の年代に与える悪影響が大きい」という保護者からの声があり、それに対し自治体として応えた結果として設定された処措だ。

性的描写の場合は青少年保護育成条例7条2項に基づき、一定の基準以上のものを包括的に指定できる。つまり「裸やセックスシーンがある図書類を18歳未満に販売してはならない」といった内容でわかりやすい。だが今回の主題である「暴力・残虐描写」の場合は異なる。

林氏はこう説明する。

「暴力・残虐描写に関しては包括

神奈川県 有害図書類指定の

指定の規定は適用されませんので、指定をしようとする際は、児童福祉法に基づいて設置が義務づけられている児童福祉審議会という組織で、施行規則で定められている基準をもとにそれぞれ個別に審議する必要があります。そこでの審議の結果、最終的に指定すべきだという答申があれば、それを受けて県知事が指定の決定を行う、ということです」

『GTAⅢ』は、こうしたプロセスを経て「有害図書類」に指定されたわけだ。条例、施行規則以外に明確なガイドラインが存在しない以上、重要となるのは、事実上の指定決定機関である児童福祉審議会だ。

児童福祉審議会による諮問とはどんなもの？

審議会が開かれるのは平均しておよそ年4回ほど。実際に開催する前に、まず毎年重点的協議事項を決めておき、その協議事項を中心に年4、5回審議するシステムになっている。神奈川県児童福祉審議会は多数流通する暴力・残虐性のあるゲームへの対応を求めていることを踏まえ、平成17年度の主要議題を「青少年に有害のおそれのあるゲームソフトに対する取り組みについて」と決定。その過程で今回の指定が決定されたのである。不意打ち的な印象が強かった初の有害図書類指定だが、実は昨年度から着々と準備が進められていたもの、と見て間違いはないだろう。

それなりの準備をしていたにもかかわらず、審議対象となるソフトの選定、諮問方法には、不安を感じさせる点が多く存在する。

「今回に指定に関しては、条例規則に基づき、まずサンプル要件として、新聞・雑誌、ネット等で話題になったり、パッケージからそういった内容が推測できることのいずれかを満たすものを諮問対象にしました（林氏）」

この時点でもう微妙だ。そもそも、青少年保護育成条例の目的は「予防」でなくてはならないはずだ。大ヒットソフトでない限り、新聞で「悪影響が懸念される」という記事が載る可能性は低く、今の制

神奈川県青少年保護育成条例（抜粋）

【有害図書類の指定及び販売等の禁止】

第7条 知事は、図書類の内容の全部又は一部が次の各号のいずれかに該当すると認めるときは、当該図書類を有害図書類として指定することができる。

(1) 青少年の性的感情を著しく刺激し、その健全な育成を阻害するおそれがあるもので規則で定める基準に該当するもの

(2) 青少年の粗暴性又は残虐性を甚だしく誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあるもので規則で定める基準に該当するもの

2 前項の規定にかかわらず、次の各号のいずれかに該当する図書類は、有害図書とする。

(1) 書籍又は雑誌であつて、全裸、半裸若しくはこれらに近い状態での卑わいな姿態又は性交若しくはこれに類する性行為（以下「卑わいな姿態等」という。）を被写体とした写真又は描写した絵で規則で定めるものを掲載するページ（表紙を含む。以下同じ。）の数が、20ページ以上であるもの又は当該書籍若しくは雑誌のページの総数の5分の1以上であるもの

(2) ビデオテープ又はビデオディスクであつて、卑わいな姿態等を描写した場面で規則に定めるものの時間が合わせて3分を超えるもの

度では、本当に悪影響があるソフトがあったとしても、県が有害図書類指定を検討する頃には、すでに市場にいきわたってしまったあとである。発売前に規制をかけることは100％不可能だ。事実『GTAⅢ』にしても「なんで今さら」というべきタイミングだった。これでは、本来の目的を達成できるとはとても思えない。林氏は、事前協議などにより予防策を講じるのは憲法上好ましくない、との判断を示しているが。

偏った審議がまかり通る可能性は非常に高い

諮問の候補に挙げられたソフトは、さらにふるいにかけられ、最終的に審査されるものが選ばれるのだが、そのふるいはこうなっている。

「青少年の行動に与える影響を重視して、対象の現実性、手段の現実性、場面の現実性の3つで規定しています。これらの要件にすべて該当するものを諮問対象としました（林氏）」

リアルで現実社会に近いものであれば審議対象になりえると思っていいだろう。実際の街中に近い環境で、バットなどの手近な凶器を利用して人を攻撃するようなソフトだとほぼ確実だ。

ただし、挙げられた3つの規定を見る分には、残虐表現のないゲームも諮問していなければならないはずだ。たとえばレースもののゲームである。実際の車を操作して限りなくリアルな首都高速などを疾走するゲームもある。残虐ではないが再現性と青少年への悪影響という意味では審議対象になりえる。実際に話を聞いてみたところ、暴力性、残虐性の規定に該当しないため対象外、とのことだが、若干不足の感がある。今後道路交通法の観点から動きがある可能性もあるが、現状では「目に付いたものをとりあえず規制してみた」と見られてしまうおそれがある。林氏によれば、

「児童福祉審議会での今後の審議で、いろいろな視点から、たとえば膨大な数のソフトがある中で包括指定も視野に入れた指定方法や、業界に対して何らかの具体的要請は可能か、といったことも検討していく」という。

諮問対象とするソフトの選別が、あいまいな部分を多く残していることと同じく、審議会そのものの構成にも疑問がある。

神奈川県の青少年保護育成条例は事後対応でしか機能しないのか

「審議会メンバーの人選基準ですが、これは児童福祉法により『児童又は知的障害者の福祉に関する事業に従事する者及び学識経験のある者のうちから』という規定に基づき任命されております。結果的に今のところゲーム業界関係者の方はいらっしゃいませんが、そもそもこの審議会は青少年にまつわる案件を幅広く扱う機関ですから、『ゲームの問題だからその専門家を参加させる』というやり方は考慮しておりません（林氏）」

現在の審議会メンバーには、ゲー

諮問の対象のゲームソフトについて

1　サンプル要件
サンプル試買のための要件であり、次のいずれかの要件に該当するものを諮問候補とする。

(1) 青少年の健全育成の観点から懸念される内容として、新聞等により近年話題となったもの

(2) 現在、県内の販売店において誰でも容易に購入できる状態で陳列されており、そのパッケージの表示から残虐な内容、反社会的な内容等を推測されるもの。

(3) 雑誌やインターネットのサイト等で、その内容が残虐性や反社会性を有すると指摘されているもの

2　現実性要件
サンプル試買したものの中から、あらかじめその映像を確認し、次の要件に全て該当するものを諮問対象とする。

(1) 殺傷又は暴力の対象が現存の生命体と認められること（対象の現実性）

(2) 殺傷又は暴力の手段が現実に採り得ると認められること（手段の現実性）

(3) ゲームの場面設定が限りなく現実の社会に近いと認められること（場面の現実性）

ムに関して詳しい人間もいるそうだが、まったく知識のない人間だけで審議会が構成されてしまう危険性をはらんだ制度・やり方であることに違いはない。年間の主要議題に選ばれるようなものについては、数人の専門家を含むのが、やはり自然なのではないだろうか。

無視された業界努力 レーティングは無意味なのか

有害図書類指定は、要するに18禁である。だとすると、すでに業界の自主規制としてのCEROレーティングがある。十分ではないのだろうか。それに対し、林氏はこう応える。

「CESAさんも18歳以上対象ソフトを対象年齢以下の人に販売しない、といった自主規制強化を発表しましたが、その基準となるCEROレーティングは規制基準というよりはガイドライン、購入時の参考に、ということだと聞きました。県としては、今後業界の自主規制に対する取り組みを見守り、必要な場合には厳正な対応も図っていきたいと考えています」

神奈川県青少年保護育成条例施行規則（抜粋）

第3条　略

2　条例第６条第１項第２号、第７条第１項第２号及び第13条第１項第２号に規定する規則で定める基準は、次の各号のいずれかに該当するものであることとする

（1）殺人、傷害又は暴行、物の損壊、動物の虐待その他粗暴な行為をことさら賛美するような描写をしているものであること

（2）殺人、傷害又は暴行、動物の虐待その他粗暴な行為を残忍又は陰惨に描写しているものであること

（3）殺人、傷害、暴行等の手段又は実行行為に至る過程を模倣が可能なように詳細かつ刺激的に描写しているものであること

（4）麻薬、覚せい剤及びこれらに類する薬物並びにシンナー、接着剤等の乱用を誘発し、又は助長するような描写をしているものであること

（5）自殺、自傷行為、虐待等を肯定し、かつ、誘発し、又は助長するような描写をしているものであること

（6）その他表現が前各号に掲げるものと同程度に青少年の粗暴性又は残虐性を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあるものであること

ここで重要なのは、CEROのレーティングがある「だけ」では無意味だと認識されていることだ。確かに対象年齢をパッケージに明記しているので、購入時の参考にはなっている。しかし、それだけでは何ら強制力を持たないので、18歳以上推奨のソフトであっても未成年が購入することはできてしまう。こういった状況を是正する取り組み自体は評価しながらも、行政としては継続して行方を見守っていくつもりのようだ。

ゲーム業界が目標としてきたリアル。それが行き過ぎてしまったのか、ねじ曲がってしまったのか、それは誰にもわからない。しかし、現実問題として有害図書類という形で指定されるものが現れ、今後も増えていくかもしれない。メーカー、そしてCESAにかかる責任は重くなっていくことだろう。アメリカでは『GTAⅢ』のまねをした、という「言い訳」で銃の乱射事件が発生している。もちろんこれも、『GTAⅢ』が直接人を殺したわけではないのだから、あくまで犯罪を犯した人間が悪い。しかしこのような事件のせいで、ゲームそのものが「悪」だと思いこまれる可能性は残念ながら極めて高い。それは現在までのゲームと社会の関係、そして今回の事例からも明らかだろう。だからといって無難な内容のゲームばかり、という状況は望ましくない――。今後ゲームはバランスを取る内容が主流になるのか、あるいは18歳以下は購入するなという突き抜けた考え方をするのか。今回の決定はわれわれに突きつけられた審判なのかもしれない。

販売規制の明日はどっちだ!?

ゲーム悪役説の歴史とこれから

「荒れる青少年」の原因をゲームに求める思考は、突如降ってわいたわけではない。裏に脈々と息づいてきた「ゲーム悪役説」がその発生源なのだ。

text by
百鬼万斎

89年 宮崎勤事件

89年3月29日 女子高生コンクリ殺害事件

97年5月24日 神戸連続児童殺傷事件（酒鬼薔薇事件）

98年1月28日 栃木女性教師刺殺事件

99年7月23日 全日空機ハイジャック事件

00年1月28日 新潟女子監禁事件

00年5月1日 豊川主婦殺害事件

00年5月3日 西鉄バスジャック事件

00年6月21日 岡山バット事件

週刊ポスト 89年9月15日号

ゲーム受難の歴史に直結する「オタク迫害」がこの時点で顕在化することに。当時の週刊誌には「ミヤザキ度チェック」などといった企画も。

週刊読売 99年8月15日号

神奈川の松沢知事も、有害図書類指定に関する会見で具体例として触れたショッキングな事件。「フライトシミュレータに熱中したからこうなった」という論調が各誌面をにぎわせた。

強烈だった宮崎勤ショック

もはや日常化した感のある、若年層による凶悪事件や猟奇的な残虐事件。かつて、これらの事件は、「まるで小説の中での出来事のごとく」、あるいは「映画のような」などという修飾語によって形容されてきた。

さらに近年、この小説や映画に成り代わって凶悪事件の修飾語として注目を集めたのが、「マンガ」と「ホラー」であった。そして83年のファミコンの登場とともに、「ゲーム」による青少年への悪影響が新聞やテレビなどメディアをにぎわせることになる。

89年、日本中を震撼させる残虐な事件が発生した。後年、「宮崎勤事件」と呼ばれることになる、埼玉連続幼女殺害事件である。事件の発端は、88年に埼玉県入間市でひとりの幼女が誘拐されたことだった。さらにこの前後、相次いで同年代幼女の誘拐、行方不明事件が発生。年末には、その中のひとりの絞殺死体が埼玉県内の山林で発見されるという、最悪の事態となった。

そして年が改まった89年になると、前出の入間市の幼女自宅に「今田勇子」と名乗る犯人からの犯行の「告白文」が届けられた。この明らかに偽名と思われる、「今田勇子」の正体は誰なのか。マスコミ各社は連日特集を組み、さまざまな憶測が乱れ飛んだ。

宮崎勤事件とともに口火が切られた

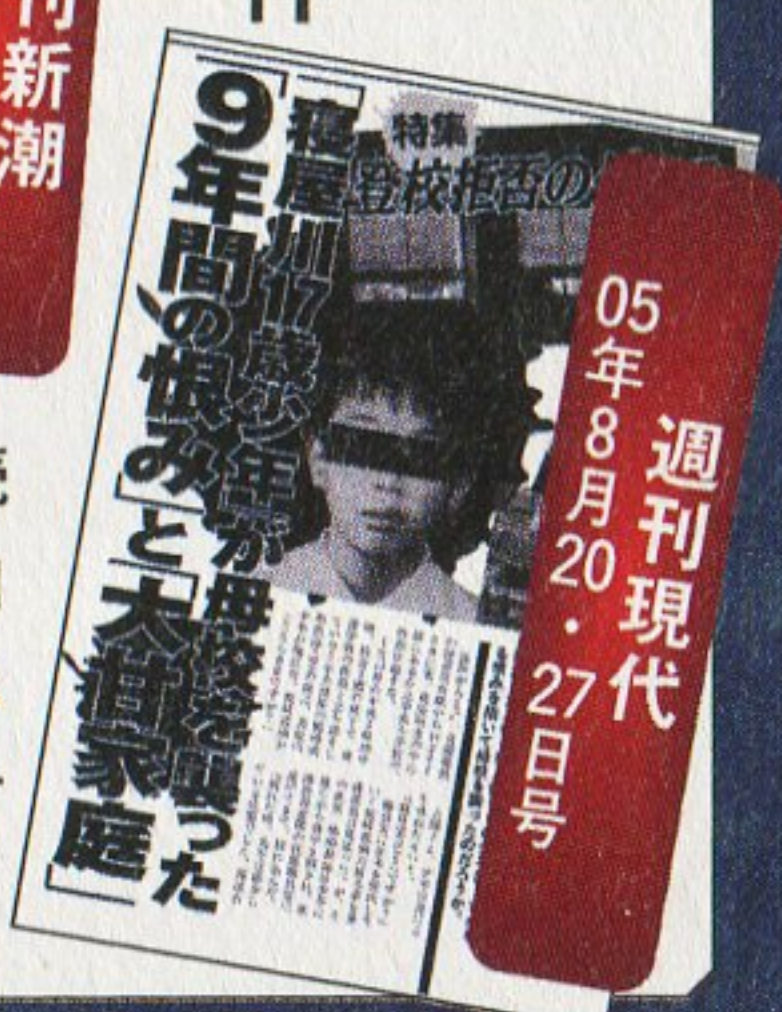
日付	事件
00年8月14日	大分一家6人殺傷事件
00年12月4日	新宿ビデオ店爆破事件
00年12月16日	渋谷金属バット殴打事件
02年6月23日	愛知女子大生刺殺事件
02年7月26日	ゆりかもめ爆破事件
03年7月1日	長崎男児誘拐殺害事件
04年6月1日	長崎小6同級生殺害事件
04年11月17日	奈良小1女児誘拐殺害事件
05年2月14日	寝屋川小学校襲撃事件
05年5月12日	監禁王子事件
05年6月20日	板橋両親殺害ガス爆破事件
05年9月19日	秋葉原ナイフ傷害事件

週刊朝日 00年5月26日号

普通は犯罪性を感じないはずのゲームタイトルとショッキングな見出しの落差は、かなりのインパクト。

週刊現代 05年8月20・27日号

週刊新潮 05年1月13日号

週刊新潮 05年2月24日号

04年半ば以降にこれらの事件が連続発生。容疑者・犯人の異常性をクローズアップする論調の報道が増える中で、やはりゲームカルチャーに対するバッシングも激しさを増していく。

オタクバッシングの歴史

そして夏になって、事件はさらに大きく展開することになる。7月23日、幼女への強制猥褻容疑で、宮崎勤（当時27歳）が逮捕された。そして取り調べの中で宮崎は、一連の幼女誘拐殺害についての自供を始めたのだ。

ここまでなら、いわゆる猟奇的残虐事件のひとつでしかなかったのだが、その後、宮崎の部屋をマスコミが取材したことから、「もうひとつの犯人」像に注目が集まることとなる。

ゲーム人口を爆発的に拡大させた『ドラクエⅢ』。同時に非ゲーマー層の偏見を強める結果となってしまう

オタク差別が始まった一室

宮崎の部屋は壁一面のビデオ、パソコンソフト、コミックで埋め尽くされていた。ビデオには、ホラー作品や残虐モノが数多く含まれていて、宮崎の犯行との類似性などが話題に上った。さらに18禁パソコンゲームや、同人コミックなどが発見された。「オタク」が起こした残虐事件。それが「宮崎勤事件」のキーワードになった。マスコミは宮崎を「典型的」な「オタク」として露出を始めることとなった。

その結果、「オタク」は、すべて犯罪予備軍であるかのような印象を世間に植えつけることになった。銀縁メガネで部屋に籠もってビデオを見続ける根暗な青年。それが一般での「オタク」像となった。その結果、さまざまな「宮崎」的なものがうさんくさく見られるようになり、ゲームもまた、宮崎

ファミコンブームの爆発とともにゲーム有害論が胎動を始める

的なモノとして、規制を求める声が上がりはじめた。

89年は『ドラゴンクエストⅢ』発売の翌年であり、ゲーム業界はまさにファミコン全盛期を迎えていた。新興の巨大産業に対する世間の目は、まだまだ温かかったとは言えなかった。ファミコンという、この新しい玩具に心を奪われる子どもたちの姿は、一部の大人たちの不安をあおり、そこに発生した猟奇事件の犯人像が、まさにゲームに興じる子供たちの、将来の姿に見えてしまったのだ。現在では宮崎勤＝オタク説こそが「冤罪」ではないかと言われるようにもなった。それでも、いまだに「宮崎勤事件」は、この後のさまざまな若年層による凶悪事件や猟奇事件のたびに引き合いに出されるようになったのである。

週刊読売　2月18日号

テレビゲームにはまらない子の育て方

90年ごろのものと言っても通じるような、まさに十年一日な内容

急速に拡大するテレビゲームへの恐怖

「宮崎勤事件」と前後して、世間を恐怖させた事件が起こった。16歳～18歳の少年による女子高生監禁暴行殺害遺棄事件、通称「女子高生コンクリート詰め殺人」である。非行歴のある少年らが共謀し、帰宅途中の女子高生を拉致監禁し、3ヵ月に渡ってあらゆる暴行を働き、ついに死に至らしめたうえ、犯行を隠すためにドラム缶に入れてコンクリート詰めにして工事現場に放置したのだ。被害者に対する数々の残虐行為は、まさに悪魔の所業としか言いようがなかった。この事件でもマスコミは、少年たちが被害者を監禁していた部屋に置かれていたファミコンにいち早く注目。「ゲーム感覚」で暴力に及ぶ少年たちの共通点として、ゲームがクローズアップされた。

さらに、この頃にはほかにも「ファミコン友達」の小学生（当時10歳）を絞殺した22歳青年の事件など「ファミコン」がキーワードとなる事件が発生し、さらにファミコンの、子どもたちへの悪影響を懸念する声に拍車がかかった。しかし、この頃は「ファミコン」や「ゲームセンター」などゲーム環境そのものを事件の遠因とする見方が大半で、特定タイトルへのバッシングなどはあまり行われてはいなかった。

週刊ポスト　99年3月5日号/同97年1月31日号

今やコギャルから大人までハマる「たまごっち」「ときメモ」の危ない話

「18禁アダルトゲーム」ただいま暴走中

社会現象レベルのヒットを飛ばす流行も続々生まれたが、それが報道される際は大抵がネガティブな内容に

技術の発展により生まれた「責任論」

そして93年には、イギリスで10歳の少年2人による、2歳幼児射殺事件が発生。外国での事件とはいえ、犯罪の低年齢化は、日本でも早急に対応すべき問題となり、そのためのさまざまな規制を法制化すべきという論調が主流になっていくのであった。

この翌年、いよいよプレイステ

河合幹雄のコメント

桐蔭横浜大学
法学部教授

ゲーム通による検討が必要

神奈川県が『GTAⅢ』を有害図書と指定して4ヵ月が過ぎようとしている。当初から予想されたことでもあったが、『GTAⅢ』販売に関する摘発や、同様の指定が他ソフトに下されることも今のところない。ここでは、犯罪学の視点からゲーム規制の問題点を指摘したい。

私が見るところ、『GTAⅢ』は、その内容からして、ひとつだけ選ばれるような際立ったものではない。

03年9月に発売され、すでに大量に売れた後で販売時期は終わりに近いソフトであったことなどから、業界に大きな打撃を与えないがゆえに「規制が強すぎる」との批判を免れながら、規制導入一番乗りを名乗ることのみが目的ではなかったかとの見方もされている。しかし、好意的みれば、非常にむずかしい領域に、あえて踏み込むことによって、広く世間の目を集めて、今後の十分な議論や検討を重ねていく第一歩にできる可能性があった。その後の動きなしは残念である。

検討課題は2点ある。第一は、どこに線引きするかである。犯罪の専門家として、現実感が喪失していては犯罪が実行できないように思うのだが、現実感喪失から犯罪に至る因果関係を検討しなければならない。ゲームに害があるなら、それはどのような部分がどう作用するのか厳密な研究がなされるべきである。また、犯罪者がゲームもやっていたのか、ゲームのせいで犯罪者となったのかの見極めも大切である。この問題は研究を重ねてもそう簡単には明らかにならないというのが私の予想であるが、規制するなら検討することは不可欠と考える。

第二点は、線引きの手続。誰がどうやって決めて、誰がどう取り締まるかである。どこに線を引くにせよ、ぶれてはいけない。成人向けコミックの初摘発のように、政治家を通じての苦情があった作品だからという理由で選ばれていてはいけない。1作品10分や20分の経験ではなく、ゲームを知り尽くした者が検討メンバーとして参加すること、映画、ビデオ、雑誌等のR指定等と対比することができるメンバーも参加すること、さらには、摘発方法に関連して警察との連携も不可欠であるように思う。

ーションなどの「次世代機」が発売される。それまでのゲーム機とは格段の差を持つグラフィック描画力は、ゲームの方向性を多様化させた。とりわけフルポリゴンによるリアルな描写は、バーチャルリアリティをうたう作品を多数生み出すことになった。

そして96年には、一大ムーブメントとなった「たまごっち」が発売。さらにこの頃には、『ときめきメモリアル』に代表される疑似純愛シミュレーションが、ゲームのひとつの大きな流れとなった。

ハード性能の向上で獲得された臨場感、表現能力の高さが、この時だけは裏目に出た形になってしまった

具体的なタイトルを挙げて ヤリ玉に挙げられる時代の到来

そして、人間同士のコミュニケーション不足を「たまごっち」やゲームの責任とする論調も現れた。特に一部のマニア層がハマる「美少女ゲーム」は、実際の恋愛が苦手な「オタク」の必須アイテムとして世間に認知されてしまうことになった。

マスコミによるスケープゴート探し

97年、ついに少年犯罪史上の転機とも言える大事件が発生してしまう。「神戸連続児童殺傷事件」である。犯人は「酒鬼薔薇聖斗」を名乗って犯行声明を出すなど、早くから「宮崎勤事件」との類似性が指摘されていた。この事件の犯人は被害者たちの近所に住む中学2年生男子（当時14歳）だった。逮捕後、少年の部屋からは多量のホラービデオやコミック、殺人に関する書籍などが発見されたという。少年を残虐行為に駆り立てた原因として、映画「13日の金曜日」やコミック「北斗の拳」などがヤリ玉に挙がった。ゲームとの因果関係はほとんどなかったと見られる。それでもマスコミは積極的にゲームとの関係を探ることをやめず、子供が「酒鬼薔薇」になるおもな原因のひとつとしてゲームを大きく取り上げていた。

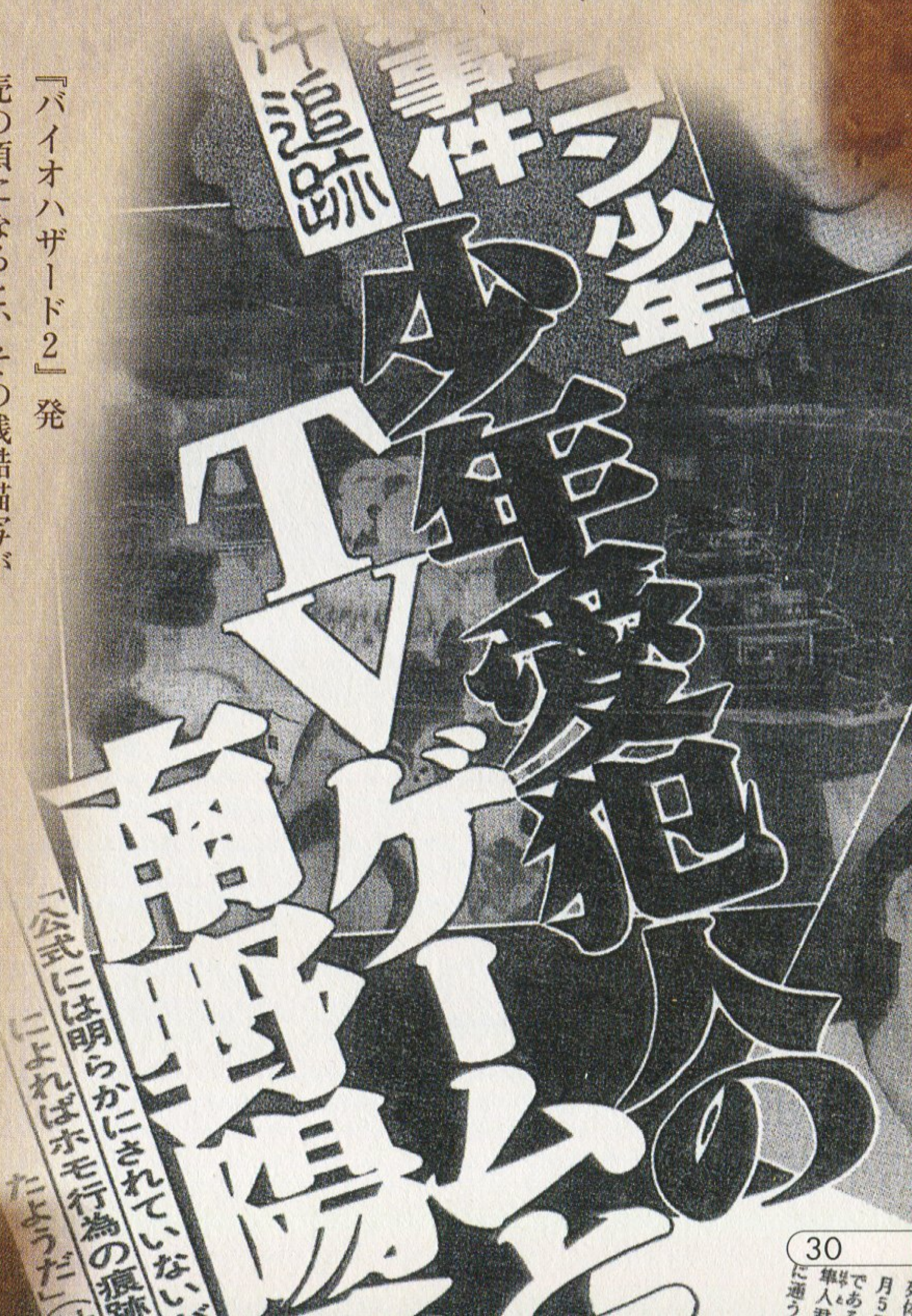
そして98年、『バイオハザード2』が発売された。『バイオハザード』は、ご存知のようにリアルな空間でゾンビと戦うゲームで、第1作目は96年の発売である。プレイヤーは実際に存在する武器を使い、襲い来るゾンビを倒しながらプレイを進めていく。リアルな空間の中で銃を撃ち、ナイフを振るう。倒されるのは死体が生き返った怪物ゾンビなのだが、弾が当たれば血しぶきが上がり、頭を吹き飛ばすこともできる。さらに『バイオハザード2』発売の頃になると、その残酷描写が世間の耳目を集め始めるようになった。当時、「キレる少年」による犯罪が多発し、その原因を、これら残虐描写のあるゲームに求めようとする風潮が生まれたのだ。

ナイフから飛行機まで 仮想を現実に変えた犯罪

「栃木女性教師刺殺事件」は、そんな中で発生した事件だった。中学生が残酷な犯罪に走るのは、ゲーム、その中でも『バイオハザード』的なゲームの影響だという論調で、世論の非難は残酷描写ゲームを発売したメーカー、販売した小売店、そして制作スタッフへと向かった。つまり、この頃にはゲームそのものは、社会においてある種の市民権を得たため、非難の矛先は個々のタイトル、あるいはメーカーや制作スタッフに向き始めたのだ。その最初の標的となったのが、『バイオハザード』をはじめとしたアクショ

ンゲームだった。そして翌年になると、格闘ゲームの技を実際に使って強盗を働く少年や、本物の拳銃を撃ちたいがために警官を襲撃する少年など、明らかにゲームとかかわりのある少年犯罪が多発するようになってしまう。

しかし犯罪に影響を及ぼすとされるゲームは、残酷描写を伴ったゲームや格闘ゲームなど、ある種の暴力性を伴った作品にとどまることはなかった。

99年、7月23日に発生した「全日空機ハイジャック事件」が、ゲームの犯罪への悪影響の新たな姿を提

「現実世界でできないことをやれる」ことこそが、各種シミュレータの魅力であることは間違いない

お茶の水女子大学 文教育学部教授 坂元章のコメント

法的規制よりもメディアリテラシー教育を

青少年に悪影響の恐れのあるゲームソフトを法的に規制するかどうかについては従来から議論があったが、先般ついに、神奈川県で条例に基づいて『GTAⅢ』の販売を規制することが決定された。これは歴史的な出来事である。今後、この動きが拡大していくことが考えられる。

一般に、法的規制は分かりやすく、即効性があり、強力な手段であるが、いくつかの問題点が考えられる。第1に、表現の自由を侵害する。第2に、クリエイター育成の障害になる。自分の仕事が法律違反と背中合わせの状況では、クリエイターは十分に創造性を発揮できないであろう。第3に、思考停止をもたらす。法的規制によって、悪影響問題は法律で解決するものと捉えられるようになり、多くの人々がこの問題にどのように取り組むかについて考えたり、議論することを止めてしまう。

現在、誰もがテレビゲームとうまく付き合えるようにしようとする「メディアリテラシー教育」の機運が高まっている。テレビゲームに没入するのではなく、クリエイターの意図や手法について理解し、テレビゲームの内容を論評したり、観賞できる能力を育てようとするものである。これはテレビゲームの悪影響の対策となるものであり、すでに実践が始まっている。法的規制がもたらす思考停止は、こうした教育の機運も損なわせてしまうかもしれない。

法的規制は、悪影響問題には有効であるかもしれないが、テレビゲームの有用性を損なわせるものとなる。ベストの解決とは言えない。ベストなのは、悪影響を克服しつつ、テレビゲームによる恩恵を十分に享受できる解決である。教育による解決の方がずっとこれに近い。

もちろん、法的規制がどんな場合にも不適切であるとは言えない。やむをえない場合もあろう。しかし現在は、CEROによる自主規制のシステムがあって、その適切化などによる対応策があり、また、教育の機運も高まっている。法的規制を導入するのはまだ早く、しばらくは様子を見るほうが適切だろう。行政にはむしろ、教育の振興を進め、ベストの解決を目指してほしい。教育の振興のためにできることは山ほどあるのである。

示したのだ。この日、羽田発新千歳行きジャンボ機、全日空61便を離陸直後ハイジャックした犯人（当時28歳）の目的は、それまでの常識を覆すものだった。

元来ハイジャック犯は、政治的な目的がほとんどだった。しかしこの犯人の目的は、ジャンボ機を「操縦したい」という子どもじみたものだった。しかし、包丁を一本だけ持ったこの犯人によって、ジャンボ機の機長の尊い生命は奪われてしまうこととなった。逮捕後、犯人は自宅で遊んでいたフライトシミュレータのようにジャンボ機で〝ダッチロール〟や〝宙返り〟をし、レインボーブリッジの下をくぐってみたかったなどとうそぶいたそうだ。ゲームと犯罪の因果関係を、犯人自らが語ったのだ。しかし、さすがにシミュレーターゲームが犯罪を誘引する原因にまでは発展することはなかった。ただし、現実とシミュレーション世界での出来事を混同する危険性に関しては、諸所で議論された。

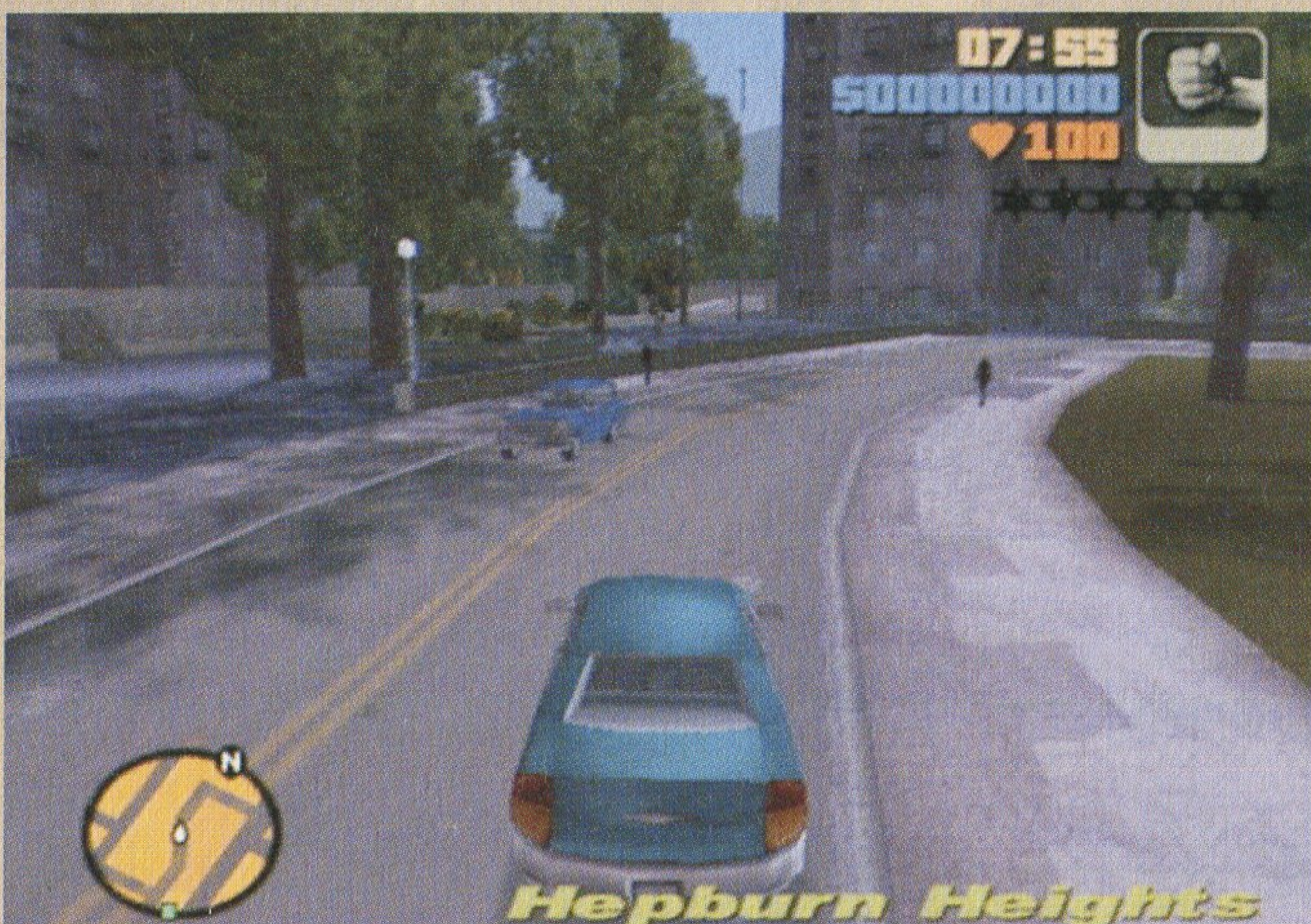
00年に入って間もない1月28日、「新潟女子監禁事件」が発生。しかし発覚したのはこの日だったのだが、犯人（当時37歳）によって被害者が監禁されていた年月は10年にも及んでいた。犯人によって拉致されていた9歳の少女は、19歳になっていたのだ。このとき、犯人の部屋から押収された証拠品の中から、アダルトゲーム1000点が発見された。そして、その中でもいわゆる「調教ゲーム」に注目が集まった。犯人はゲームによる仮想現実に飽き足らなくなり、実際に犯罪に手を染めたというのだ。

「荒れる17歳」の時代と「ゲーム脳」説の誕生

連続して発生した「ネット発」の凶悪事件

この00年以降、「17歳」の少年による犯罪が注目されるようになった。

5月には、高校生男子（当時17歳）による「豊川主婦殺害事件」が起こった。この事件の特殊性は、犯人が非行歴のない、いわゆる頭の良い少年だったことだった。「人殺しをしたかった」という、それだけの理由での凶行だったのだ。

この事件の2日後、「西鉄バスジャック事件」が発生する。この事件の犯人、無職少年（当時17歳）は、佐賀・福岡行き西鉄バスを、牛刀などの凶器を用いてバスジャックした。死者1名、重軽傷者数名を出す惨事となったが、最後には機動隊による突入で幕を閉じた。事件の発生時間が、ちょうど昼間のワイドショーの放映帯とも重なったことで、事件の経過が逐次テレビなどで中継されることとなり、日本中の人々がかたずをのんで見守っていた。

問題の『ＧＴＡⅢ』も、ちょうど03年に国内発売。もっとも、ＰＣ版の頃から話題は集めていたのだが

ひとくくりで偏見の目で見られる ゲームとインターネット

犯人の少年は、インターネットの巨大掲示板の常連で、犯行予告とも取れる文面を掲載していた。また、この少年が普段から得意だったゲームが、『信長の野望』シリーズだったことが、一部マスコミで取り上げられた。ほかに「岡山バット事件」、「渋谷金属バット殴打事件」、「新宿ビデオ店爆破事件」なども17歳少年による事件だった。とりわけ、幸いにもケガ人だけで済んだ「新宿ビデオ店爆破事件」の犯人は、「人間の骨や内臓を見るため」、インターネットで爆弾の作り方を覚え、さらに本物の散弾銃を「撃つつもり」で所持した上での犯行だったことが、世の人々の心胆を寒からしめた。この頃から、ゲームと並んで、インターネットが犯罪の引き金になると批判されるようになってきた。

『バイオ』問題を思い起こすと、Ｘｂｏｘ 360で発売予定の『DEAD RISING』もちょっと心配……

ついに登場した「科学的な」立証

さらに02年の「愛知女子大生刺殺事件」、「ゆりかもめ爆破事件」、「岩手老夫婦襲撃」など、凶悪な少年犯罪が多発し、これら少年たちと、ゲームやインターネットとの因果関係をマスコミが書きたてるようになった。さらにゲームが少年に悪影響を及ぼすという「証拠」として、「ゲーム脳」説が一気に浮上したのもこの頃である。「ゲーム脳」とは、ゲームで遊び続けることによって生じる脳の前頭前野の異常である。詳しい解説はここでは避けるが、当時の内閣府や文部科学省などの政府機関によって、公にゲームと暴力・犯罪との因果関係が認められてしまったのだ。

この、あまりに増え続ける少年犯罪に対処するため01年に少年法が改正された。このことによって、14歳以上の未成年にも刑事罰を受けさせることができるようになった。

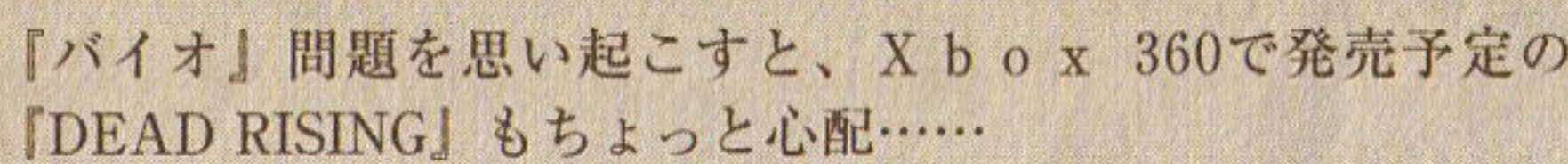
だが時代はさらに加速度を増し始める。03年には中学一年生の12歳少年によって4歳の幼児が命を落とすという陰惨な事件「長崎男児誘拐殺害事件」が発生。犯罪の低年齢化には、歯止めが効かなくなったかのように、翌04年6月1日、「長崎小6同級生殺害事件」が起こってしまう。小学生六年生女子（当時11歳）が、同級生を教室で刺殺してしまったのだ。

総力取材!! 4

英国では10才少年が「無期拘束」刑に～

「死刑も」(州法)少年Aは「米英ならこう罰せられる」

第2次世界大戦後の西側諸国の中で、殺人罪で刑事責任を問われた最年少のケースは、イギリスで2才の男児を誘拐、殺害した10才（犯行時）の少年2人である。死刑が廃

あなたの息子「酒鬼薔薇」

小説「バトルロワイヤル」の大ファンだったことも関係各所に大きな影響を与えたが、事件自体はインターネット掲示板でのトラブルが原因とみられている。

規制強化の出発点は寝屋川小学校襲撃事件

そして、17歳少年による「寝屋川小学校襲撃事件」は、ゲームと犯罪のかかわりに新たな影を落とすことになった。大阪府寝屋川の市立小学校を襲撃し、1名の教師を死亡させ、2名の教師に重傷を負わせたこの少年は、ゲームクリエイターやゲーム雑誌の編集者志望だったと、大きく報道されたのだ。小学校時代からゲームにのめりこみ、引きこもりになった挙句の犯行だった。しかし、本質的にはゲーム好きの明るい少年だったためか、少年が好んでプレイしていたと思われるゲームに矛先が向くことになる。少年が特に好んでいた『バイオハザード』などの、いわゆる残虐描写のあるゲームへ向くことになった。この動きは、その後神奈川県での条例制定など、ゲームへの規制強化の動きに拍車をかけることになる。

そして最近、15年前の「宮崎勤事件」の恐怖を呼び覚ます事件が連続して発生した。２００４年の「奈良小1女児誘拐殺害事件」と、今年5月の「監禁王子事件」である。どちらの事件も犯人はいい年をした大人だった。そんな「大人」である彼らの犯行への原因のひとつとして、ゲームは再び登場する。特に「監禁王子」が被害者との「主人」と「メイド」の関係を強要していたことが、昨今はやりの「メイドもの」や「調教ゲーム」との関係で報道されたのだ。

ここまで見て来たように、その時々の異常な犯罪において、ゲームは常にその原因視されてきた。しかし、初めは「ゲーム」そのものを原因としていた論調が、やがて特定タイトルや特定ジャンルに向かうなど、原因の細分化が行われてきたのだ。このことは、ハードやソフトの進化にも関係するだろうが、そのことも含めて、批判側が「原因としたい」ゲームのことをまったく理解せずに批判していた証左でもある。

新ハード時代に入り状況は変わるのか？

今年から来年にかけて、新たなハードやゲームが市場に投入される。もし、このままこれらの犯罪の原因をゲームに求め続けるなら、日々進化し続けるゲームを相手にして、核心を突く批判や、正しい対処が行われる時がやってくるのか、はなはだ疑問である。

なお、宮崎勤は、97年4月14日、東京地裁で死刑判決を受け即日控訴。01年、東京高裁で控訴棄却。現在は最高裁判所に上告中である。

圧倒的な表現能力を持つ各社の新世代機が主流となってくれば、また別のバッシングが起こる可能性は大

CEROが考えるレーティングの理想形

神奈川県の決断が報道された直後から「あれ、CEROレーティングは？」と感じた人は多いはず。混迷の状況下、発足3年目のCEROはどう考えるのか。

年令別レーティングを、国内コンシューマ市場において唯一手がけている団体、それが特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構・CEROである。今後さらに加速するおそれのあるゲーム販売規制論に、どう対応するのか。渡邊和也理事と佐竹正治マネージャーに気になる今後の展望をうかがった。

レーティングは行政決定と関係なし

——7月に神奈川県が『GTAⅢ』を有害図書類に指定しました。ただ、県に話をうかがうと、神奈川のほうでもできるだけ業界側で規制できないだろうか、ということだったんですが、そういった動きに合わせて今後のやり方を変えていくようなお考えはあるのでしょうか？

佐竹マネージャー（以下、佐）：今回の件については、神奈川県とは話し合いはしていません。われわれは審査を受けレーティングマークを取得したソフトについては有害だという認識は持っていませんから、それに対する対応というのも特にありません。あくまでも神奈川県で独自に判断されれたことです。

——しかし、一般のユーザーからすると違和感があると思うのですが。神奈川県は行政ですから、どうしても命令したという形に捉えられますし、それに対して「業界はどうなってるんだ」という反応は少なからずあるのでは？

佐：ユーザーさんから現行のレーティング制度に関する苦情は一切受けていないので、特に今回の件に関してこう動く、というようなことはありません。あくまでわれわれはユーザーの方を向いている組織ですから、今回の指定はCEROのレーティングに関して問題があるから有害図書類指定されたのではなく、「神奈川県としてはあのソフトが青少年に悪影響があると判断した」ということですので。同様の事態が起きないような努力はしていますが「絶対に止める」と断言することはできないわけです。われわれの審査・レーティングは、ユーザー向けに判断基準を提供しているものであって、強制力はないですからね。「自主審査があるのにさらに行政が文句をつけてくるのがおかしい」という意見は感覚的にはわかります。ですから、今後CEROの活動趣旨とレーティングの意義をきちんと理解していただくようにアピールしていくことで、より良い結果が得られれば、と考えております。

「ユーザーのためのレーティング」の意義をアピールすることが大切

——では、今回の対応として具体的に動く、ということは。

佐：いえ。たとえば今のレーティング制度に対してユーザーさんからのクレームがたくさんある、というのであれば即対応しなければなりませんが、業界としての対応や、今後の方向性等については、CESAの方で検討されていると聞いております。

CESAの内部組織から完全独立の審査機構へ

完全独立、非営利組織としてのCERO

—CERO設立の経緯を簡単にご説明いただけますでしょうか。

渡邊理事（以下、**渡**）**：**まず設立前には、CESAの内部に倫理委員会という組織がありました。ただしレーティングはしていなかったのですが。

—駄目だから直してくれ、という形ですね。

渡：今のような審査基準、マニュアルに当たるものもなく、10人ほどの倫理委員が倫理規定だけをよりどころとして審査しておりましたので、審査員の個人差が大きく出てしまう。そういう状況になると、メーカーさんからも疑問の声が出るわけです。全年齢対象として許可できるかどうかの審査しかないことも問題でした。小さいお子さんを対象とした場合の表現の上限はすごく厳しくなるわけですね。目の前に有望なマーケットがあるのに効果的に商品を投下できない。これらの問題を何とかしようという動きが設立のきっかけですね。まず、アメリカのESRB（Entertainment Software Rating Board）を参考にして、レーティング検討会というものを組織し、そこでの検討をへて02年6月にCEROが発足、10月から審査を始めました。設立以前のレーティング検討会のメンバーは、メーカーの人間、CESAの事務局、それから外部有識者という構成でしたが、実際のCERO設立時にはCESAの人間は一切入ってきていません。

—完全に独立した組織、という形ですね。

渡：また、一番重要なことですが、CESAからの資金的援助は一切ありません。普通の会社組織ですと設立時に資本金を用意しますが、CEROの場合は立ち上げ時も資本金ゼロで作っています。

—営利団体ではない、ということですか。

渡：最初のうちの運転資金は、CESAとは関係なく数社のメーカーさんから、審査料の前払いという形でいただいたということはありました。しかしそれも完全に還元し終わっています。これは業界の影響を受けない、公正な立場をとるCEROとして誇れる状態だと思います。

ソフト審査の現場はどうなっているのか

—実際の審査についてですが、メーカーの方から審査用として編集したビデオテープ、シナリオ資料などを提出してもらう、という形ですよね。これらは実際、どのくらいの分量がどういった形で持ち込まれるんでしょうか。

佐：まずビデオの方は、原則として15分から2時間の範囲内に、ゲームの内容をどんな表現があるかがわかるように、なおかつ、プレイヤーが実際に操作している状況を入れつつ、さらに表現上マックスのものも入れていただく形です。たとえば暴力表現ならば一番過激な状態を含めて収録してもらうわけです。このビデオに加えて、ストーリー、設定等の補足資料をいただきます。実際に製品をプレイして審査するという方法は、時間的な制約もある中では現実的ではありません。そもそもわれわれは、ゲーム全体ではなくゲームに含まれている表現をチェックしているので、こういうやりかたになるわけです。

—ただ、一部の声として、審査の判断基準となる素材数が少ないのではないか、という声があるの

CERO 12 12才以上対象　CERO 15 15才以上対象　CERO 18 18才以上対象　CERO 全年齢 全年齢対象

CEROが定めるレーティングマークの一部。それぞれ対象年齢とゲーム内容を表示するものだ

ですが。たとえばビデオテープでは、複数のメーカーの色々な立場の方から「だいたい20分に収めてほしいと言われた」という言葉が出てくるんですよ。

佐：いえ、「15分から2時間に収めていただくのが原則です」と説明していますが、「必ず20分に」と要請していることはありません。また、規定では最大2時間となってはいますが、収まらない場合は3時間、4時間というのもあります。

――審査を受けて、その結果をメーカーが不服とした場合、どういった形で調整されるのでしょうか。

佐：調整というよりも、結果に対して合意できない場合は、具体的にどのような審査結果だったのかをお伝えします。そのあとはメーカーさんの方で、そのままの結果で良しとするのか、修正・削除して対応して再提出するか判断されます。

今後のCEROはどうなっていくのか

――レーティングの基準というのは、どの程度まで公表されてるのでしょうか。

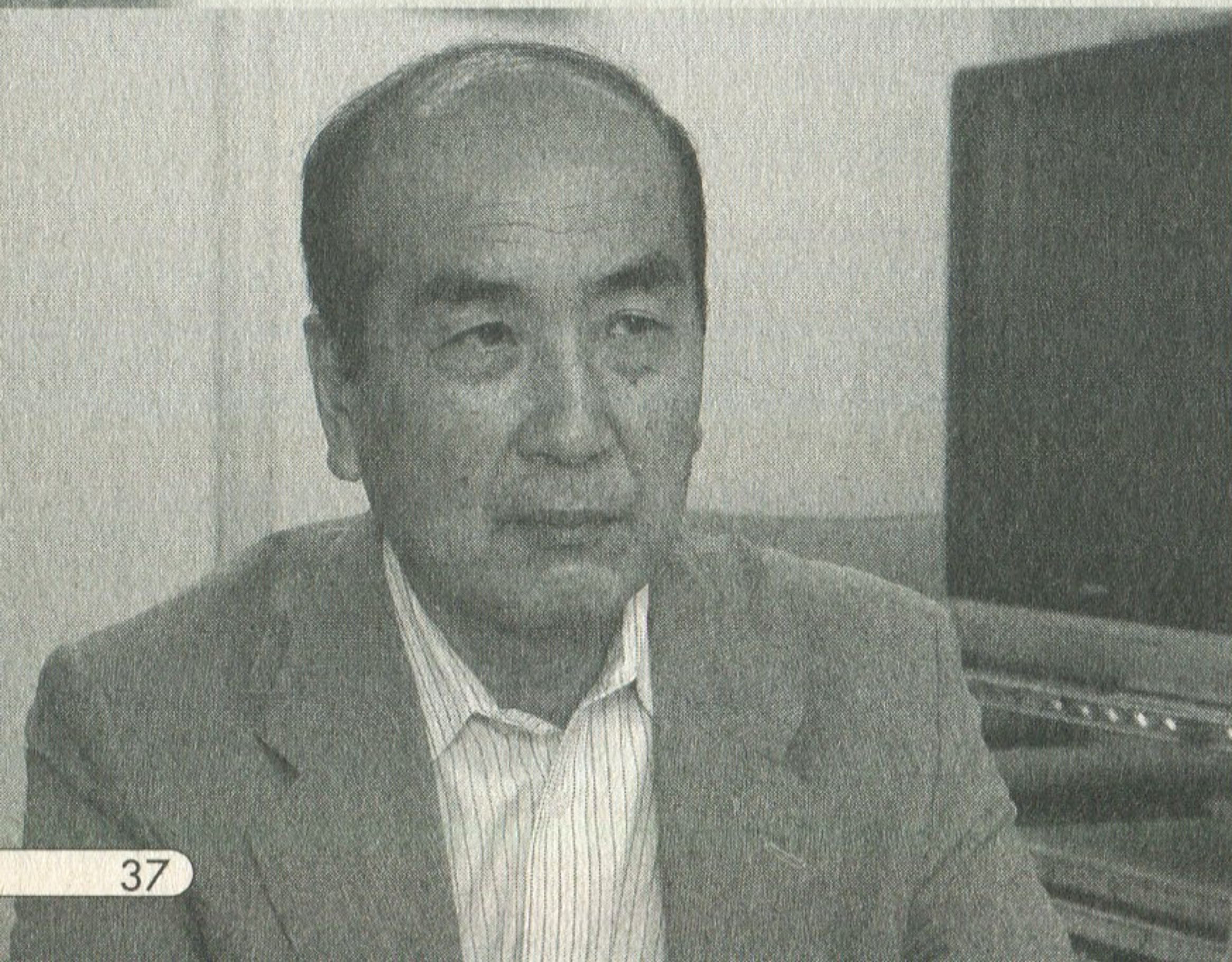
佐：表現の上限については倫理規定で公開していますが、各年齢区分の詳細については公表しておりません。ただ、その審査基準には、たとえば暴力・残虐シーンはあるが、それを推奨しているのか否定しているのか、というような具体的な部分もチェックすべき点として含まれております。実際の審査では、それを確認しながらチェックしていくわけです。審査基準は、世の中の倫理水準の変化に対応して、適宜見直しています。また、公開したとしても、もし過去の基準しか持っていない人たちが出てきたら誤解が生じかねませんので、結局、全部公表するというのは必ずしも適当とは言えません。

――最終的に審査員が見て判断する以上、何も対策をしないと主観による結果のブレが出てしまいがちですが、その予防としてはどのようなものを？

佐：まず審査員はちゃんとした研修を受けており、一個人の主観が直接出てくることはありません。ひとつの作品を審査員3名が審査しますが、実際に3名選ぶ場合も、それぞれ年齢、性別、職業が異なるようにして選出しますので、色々な視点からソフトを審査することが可能となっています。チェック項目は非常に細かく、ひとつひとつの表現に対してチェックをするので、主観によるブレをできる限り防げる方式をとっております。

「ユーザー本位」の姿勢を維持し社会・通念の変化に柔軟な対応を

――今後のゲーム業界において、業界発展のためにどのような役割を担うべきなのか、団体としてどういう発展をすべきなのか、というところのお考えをお聞きしたいんですが。

佐：われわれの目的は、第一にユーザーに適切な情報を提供することです。もちろん二義的なところでは業界のため、という面もありますが、まずはユーザーありきです。それに、CEROそのものは独立した機関として審査をする体制を維持しないと機能しなくなりますから。適切な情報をユーザーに提供するのがCEROの存在意義で、ユーザーにとって利益になるものであれば業界発展にも通じる、という考え方です。この姿勢を維持しつつ、同時に、社会・通念の変化に柔軟に対応していくことが重要になってくると思います。

見られないものほど見たくなる⁉

これが監禁王子の部屋（再現）だ！

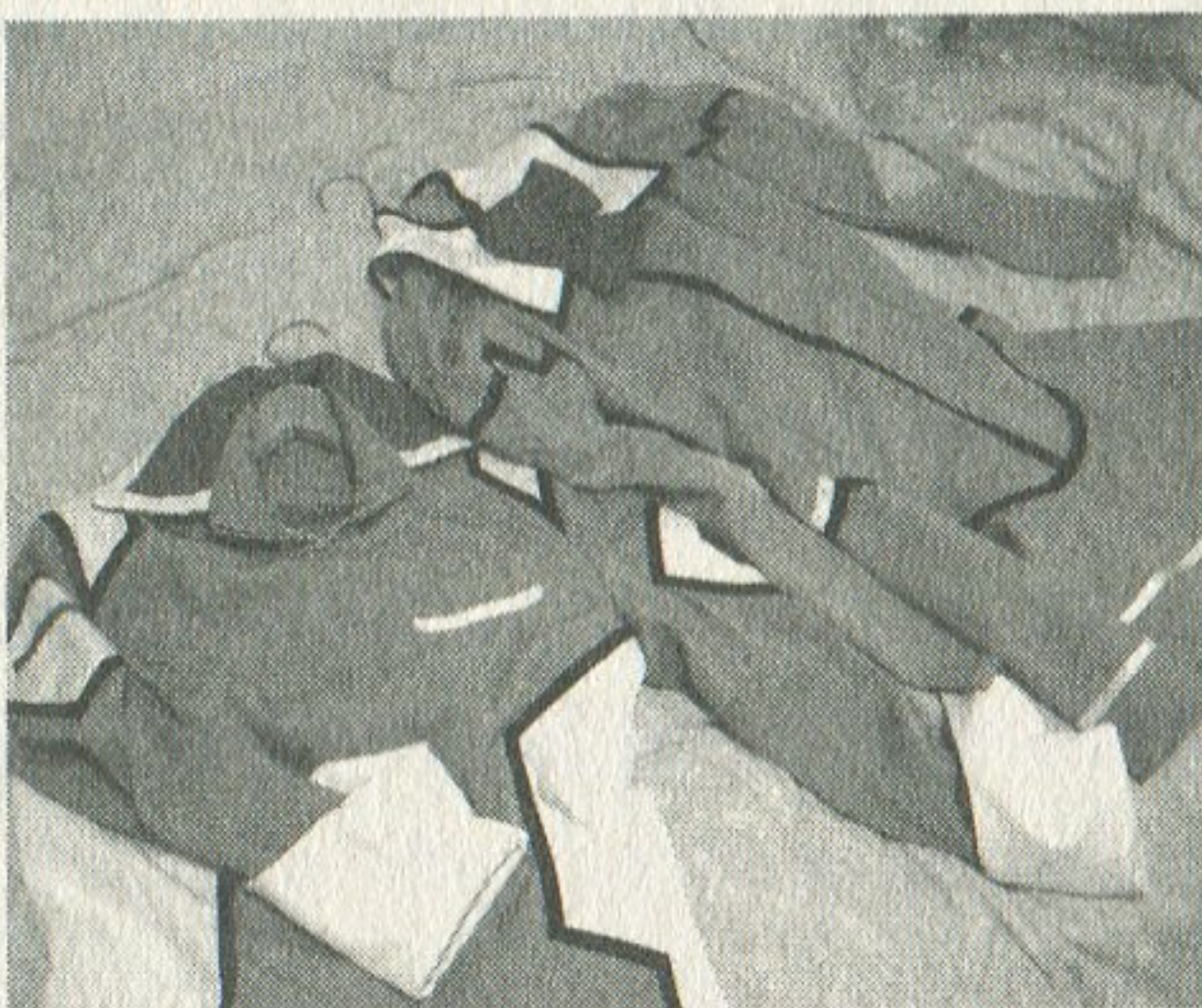
王子の異常な部屋は、本当のところどのくらい〝異常〟だったのか。わからなければやってみよう！

世間をにぎわせた北海道の連続女性監禁事件、俗称〝監禁王子事件〟では、発覚直後から案の定「容疑者の部屋から○○が！」というような、生活環境の異常性をことさら強調する報道が飛び交った。しかし犯行現場であるが故に、それが実際どのような部屋だったのかを一般人が知ることは今のところ不可能に近い。そこで、現在明らかになっている情報を頼りに、監禁王子の部屋を誌上に再現してみた。

1.大量の18禁PCソフト&書籍

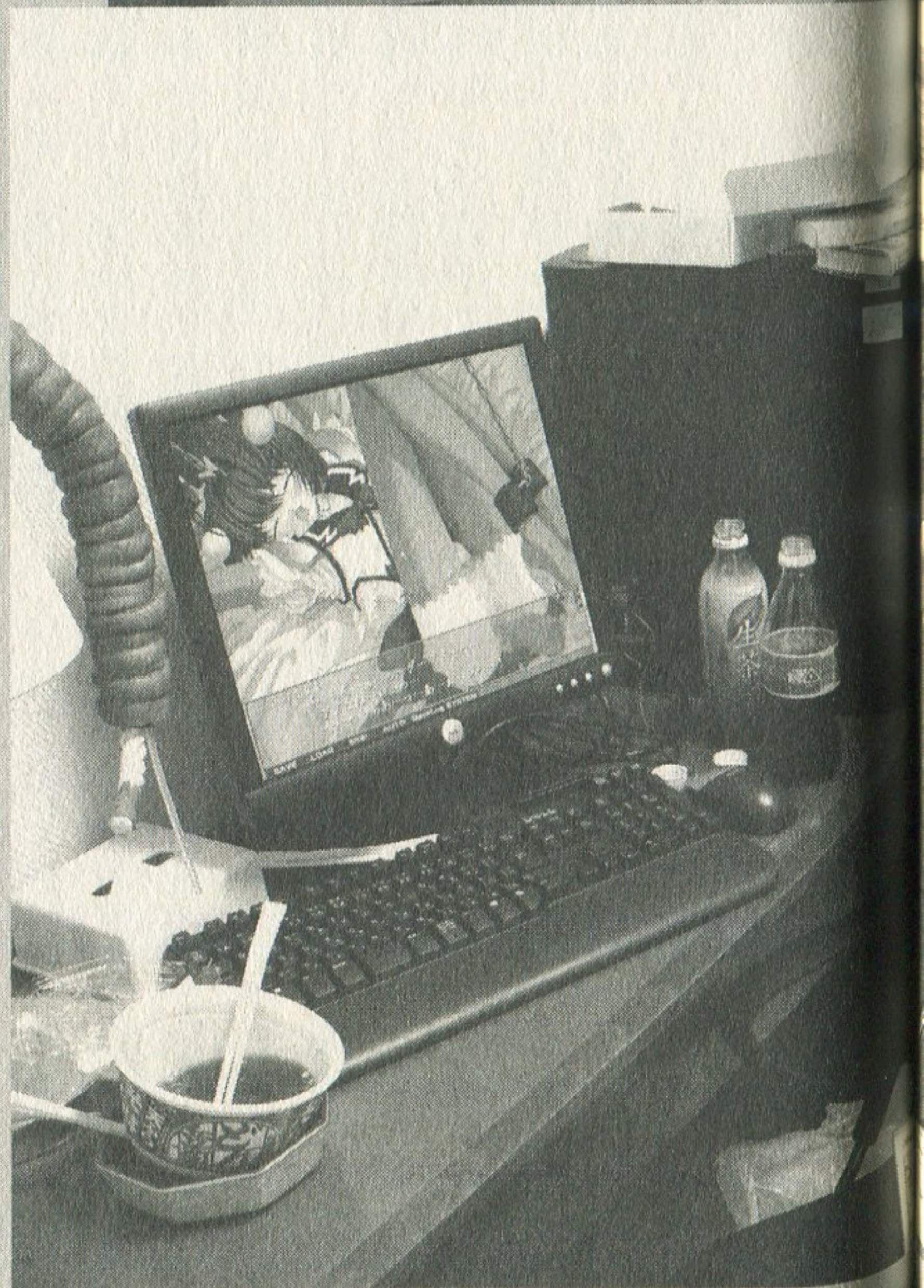
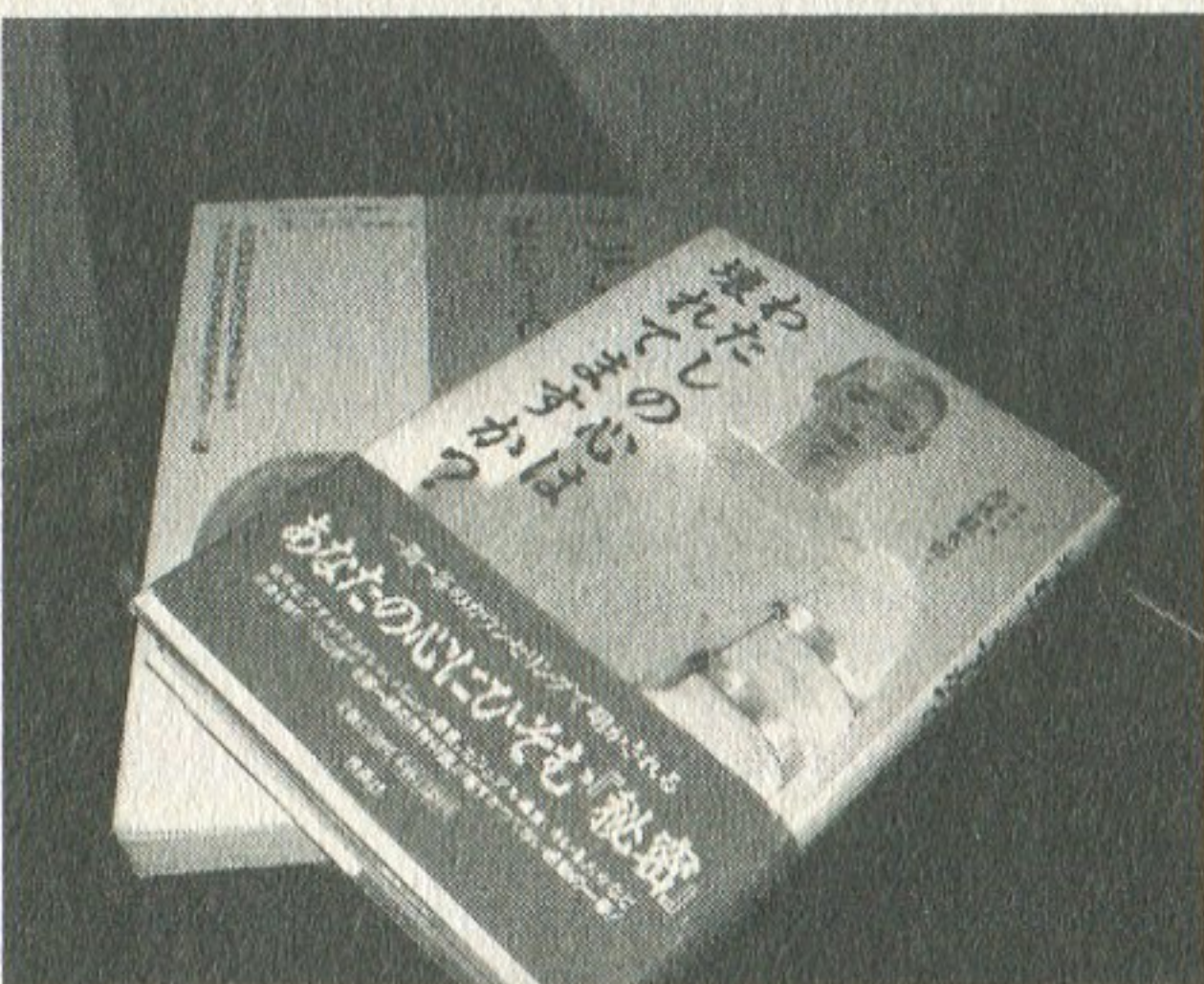
押収されたアダルトPCソフトは「およそ1000本」とのことだが、さすがにケースに入った状態で1000本そろえると部屋からあふれ出してしまう。とりあえず可能な限りの数を詰め込み、さらに成人向け雑誌・書籍を積み上げた

2.コスプレ服調達(着ないのに)

原作が何なのかいまいち理解しないまま調達してきた、アニメ・ゲーム関連のコスチューム。実際に着るわけではないのだが、室内に配置してみただけで一気に怪しい雰囲気が満ちあふれる辺り、さすがの破壊力と言おうか

3.首輪&手錠も忘れずに

「コスプレ」と同時に世間の耳目を集めた「首輪と手錠での拘束」。これらもオブジェとして配置。ただぶら下げてもつまらないので、とりあえずコスプレ服とコラボレーションしてみました

4.精神・心理学関係の書籍

報道によれば容疑者は事件発覚前から日常的に「自分は統合失調症であり精神障害者だ」と主張しており、その関係の本も所持していたとのこと。一種のアピールとして利用していたギミックだと思われるので、目につきやすい場所に

人は誰しも「監禁王子」になるのか!?

監禁王子のステキなお部屋、“監禁城”が完成したところで早速実験開始。悪影響が出るか否か、結果はどうなる？

被験者 編集部員S | text by midi

監禁王子はこうして作られた! 地獄の3日間を完全リポート

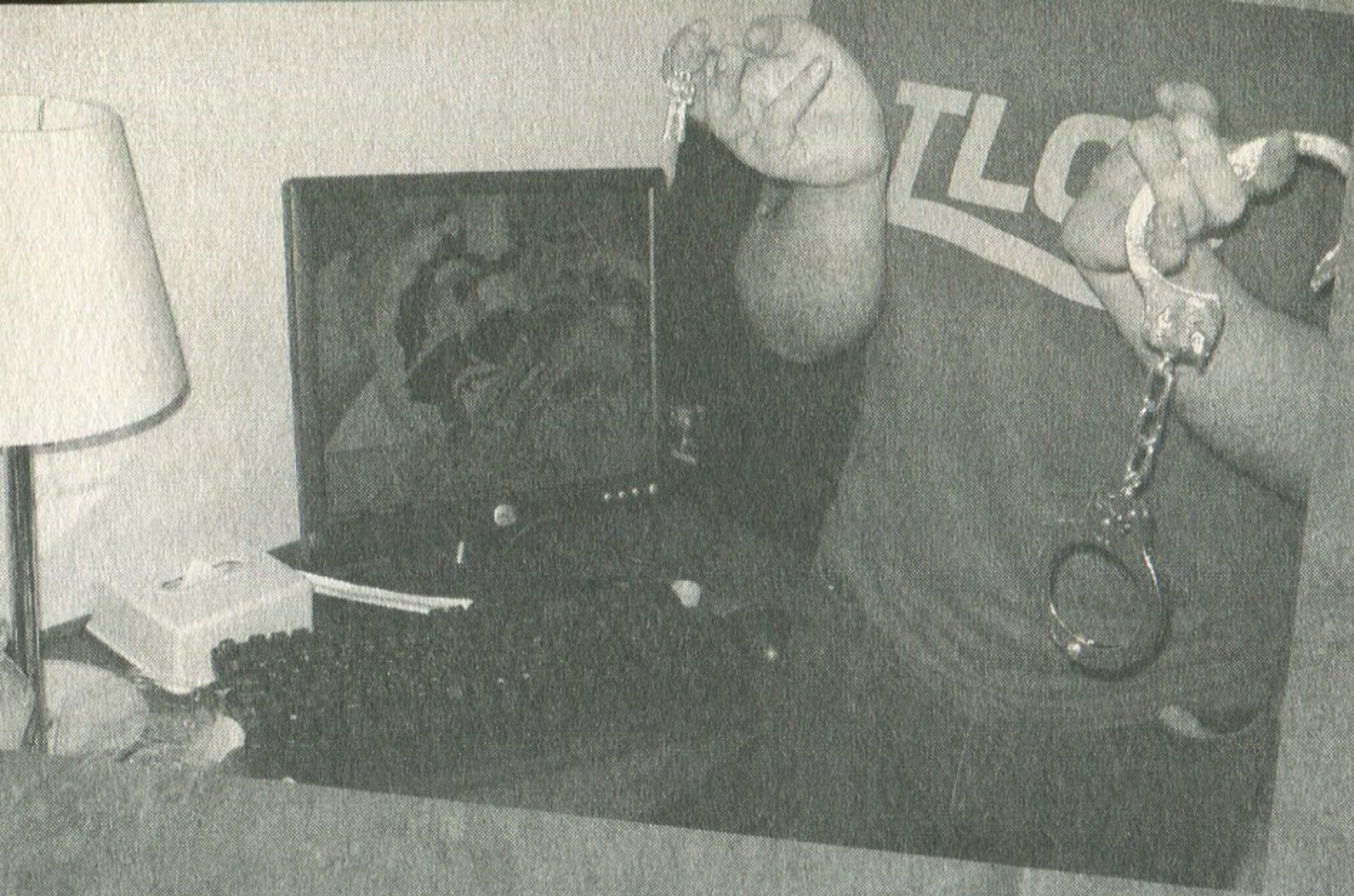
では、王子の監禁部屋を再現したワンルームに、人を3日間閉じこめるとどうなるか。王子のようになるのか、それとも別の何かが精神的に発動してしまうのか。早速その様子と結果をリポート。

事前検診 不健康な王子様

3日間引きこもったらどうなるかを調べるには、まず実験開始前がどのような精神状態かを正しく把握しておかなければならない。そんなわけで被験者となる編集部員は、神経科・精神科のカウンセリング治療を行っている東京・世田谷の成城墨岡クリニックへ。ここで現段階での精神状態を詳細に調べてもらうのだ。企画全貌を知られていると結果に影響が出るかもしれないため、微妙に意図を隠しながら院長の墨岡先生に説明。その後、問診を行ってもらった。

性格・生活環境・生活リズム・趣味などいろいろ聞かれる被験者。人の話を聞くことが本職である先生の質問トークに乗せられ、ついつい「時々発作的に仕事を辞めたくなったりする」だの「外出が嫌い」だの「編集部のビルからダイブしたくなる」などと口走る。そうだったのかSよ！ この時点で多少病んでいるといえば病んでいるような気もするが、その辺りは被験者本人も認識していたようで、「問診で根掘り葉掘り確認しつつ聞かれると、自分がいかに精神的・肉体的に不健康な生活を送っているかを思い知らされ、微妙に陰鬱になった」と供述。その後、「白紙に好きなように〝実のなる木〟を書け」「この紙の中に好きなように円を3つ書け」といったようなテストを受ける。すべて終了したのちに「結果は？」と聞くと、「今お教えすると実験に影響を与える可能性があるので秘密です。あとのお楽しみということで」とのこと。確かに。とはいえ、こんなテストで本当に精神的なことがわかるの？ というのが正直な感想。しかしその疑問は後ほど、〝実験結果〟という名の答えで見事に解決されることとなる。

1日目 肩透かしな王子様

20時、部屋に機材もろもろの搬入開始。実際の王子の部屋はもっといろいろなものがあったはずだが、報道等で明らかになっている要素だけを拾い上げて再現すると非常に殺風景なものになってしまった。PCと膨大な数のエロゲー、コスプレ衣装、手錠、鎖と首輪、あとは精神病理の本と少女マンガ、成人指定マンガにその手の同人誌。とりあえず社内に転がっていた謎の触手も配置してみる。もちろんこれだけでは生活ができないため、とりあえず1日1回食料品その他が差し入れられる手はず。22時に準備が整ったところで、

編集部体当り 特別実験

実録! 監禁3日間

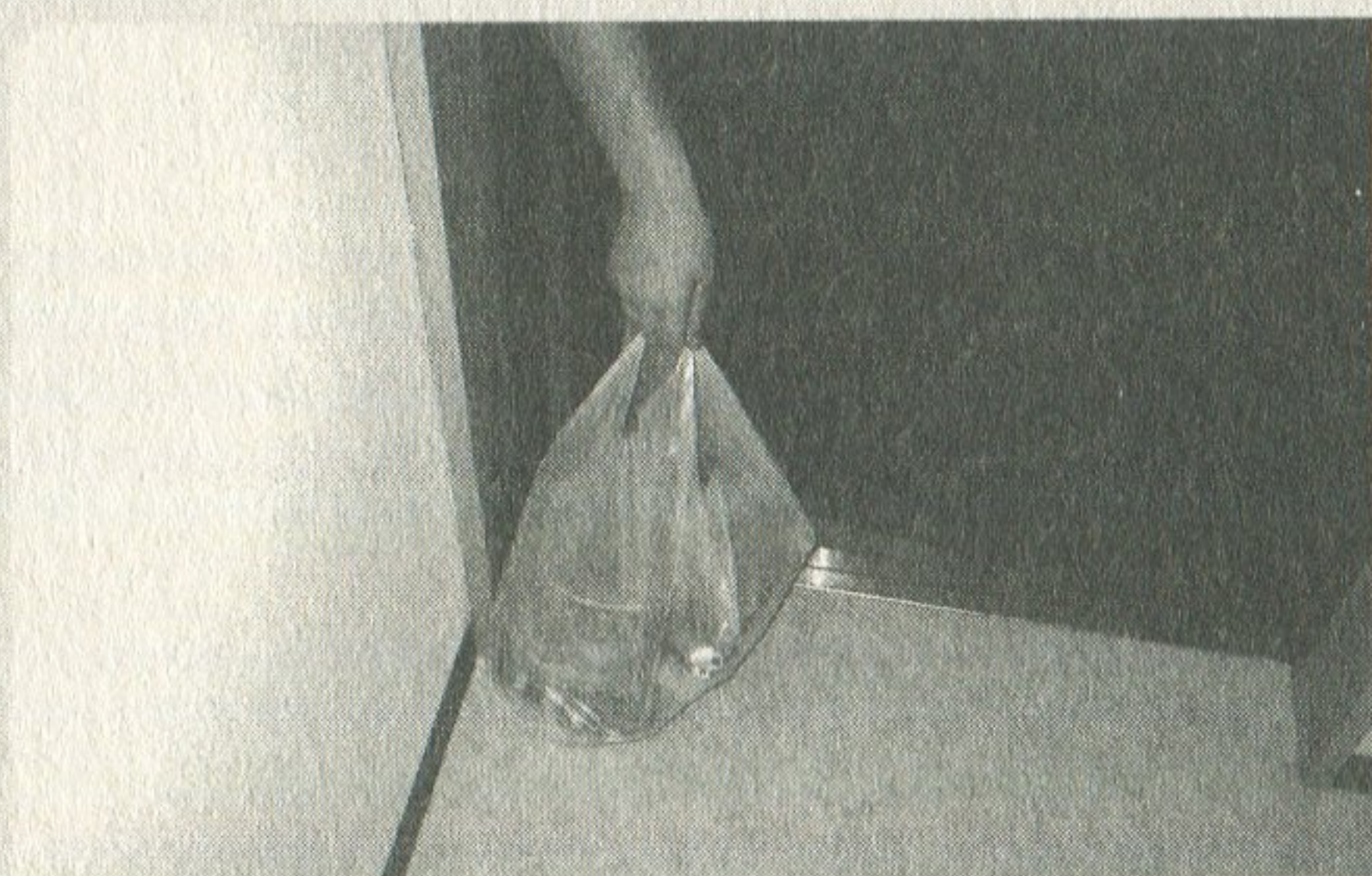
いよいよ実験開始と相成った。

……が、始めてみたはいいもののすることが何もないようだ。たまたま被験者が二次元キャラに萌えるとかそういう属性に乏しい人間なので、エロゲーには積極的に食指が動かないのも原因のひとつだろう。が、今回はそもそも閉鎖空間でエロゲーを強制的にやる企画なので、観念して『野々村病院の人々』をインストールし、遊んでみることに。約10年前のソフトだが、王子が愛好していたとの情報がありチョイスした。当時の18禁ゲームでは珍しいシナリオ分岐型のマルチエンディングシステムが話題になったソフトだが、さすがに今プレイすると新鮮味はない。というか、監禁モノですらない。入院患者という主人公の立場がある種の監禁なのかもしれないが、それじゃあ立場逆だし。プレイを続けても特に異常な情動を覚えることはなく、淡々とプレイ。それどころか、被験者は眠くなるばかりで興奮すらせず。初日から肩透かし気味で、今後に不安が。

2時30分。いい加減夜も更けたので入浴して就寝。

2日目 萎える王子様

隔離されているとはいえ一応勤務中なので9時に起床。最初の飲料類ストックを飲み尽くしていたことに気づく被験者だったが、その程度の買い物で外出すればお仕置き確定なので水道水で喉を潤す。その後たばこを一服してから朝食（買い置きのコンビニ弁当）。食後、PCを起動。ネットに接続されていないので、ニュースチェックすらできないのがつらそうだ。しかしそこは情報シャットアウトが基本原則なのでやむなしである。

途方に暮れていても仕方ないので、『魔世中ハ終ワラナイ』をインストール。王子監禁事件とは特に関係ないが、ゲーム設定などが過激だということで選んでみた。序盤は黙々とプレイしていた被験者だったが、バットや金槌を使ってナニするシーンを見て、恐怖を覚えたもよう。彼の趣味からすると、ビーンボール級のハズレだったらしい。が、こういうソフトが存在することについては「嫌がる女性をああしてこうして、という欲求を持っている人の場合、どうしてもゲームで代替するしかない。そこでゲームを禁止してしまうとかえって犯罪が増えるだろうし」とある程度納得。……と、ここで、ソフトのせいもあってかものすごい勢いで精神的に不健康になっている気がしたため、いったんエロゲープレイを中断し、適当

食料その他は1日1回外部から補給。もちろん会話なんてひと言も交わしません。だって隔離実験だし

ゆっくりと、しかし確実に精神が病んできていると実感

に少女マンガを読むことに。が、すぐ飽きてしまう。続いて精神病理関係の本を読んでみるも、難しい内容に挫折。

時間は過ぎ去り、15時に。意味もなくわめきたくなる衝動を抑えつつ、ラジオ体操第一開始。引き続き第二に移るが、ゴリラポーズのところで先を忘れたので終了。

ゴロゴロしつつ16時。気を取り直して今度は『放課後』なるソフトを開始。こちらは、パッケージの「多汁システム」なるバカっぽい字面に引かれて調達したものだ。教育実習生が生徒を手込めにするという、割とありがちな設定。クスリや電気を使った責め、そして売り文句にもあった豪快な男汁っぷりにゲンナリしつつも、がんばって3時間ほどプレイ。

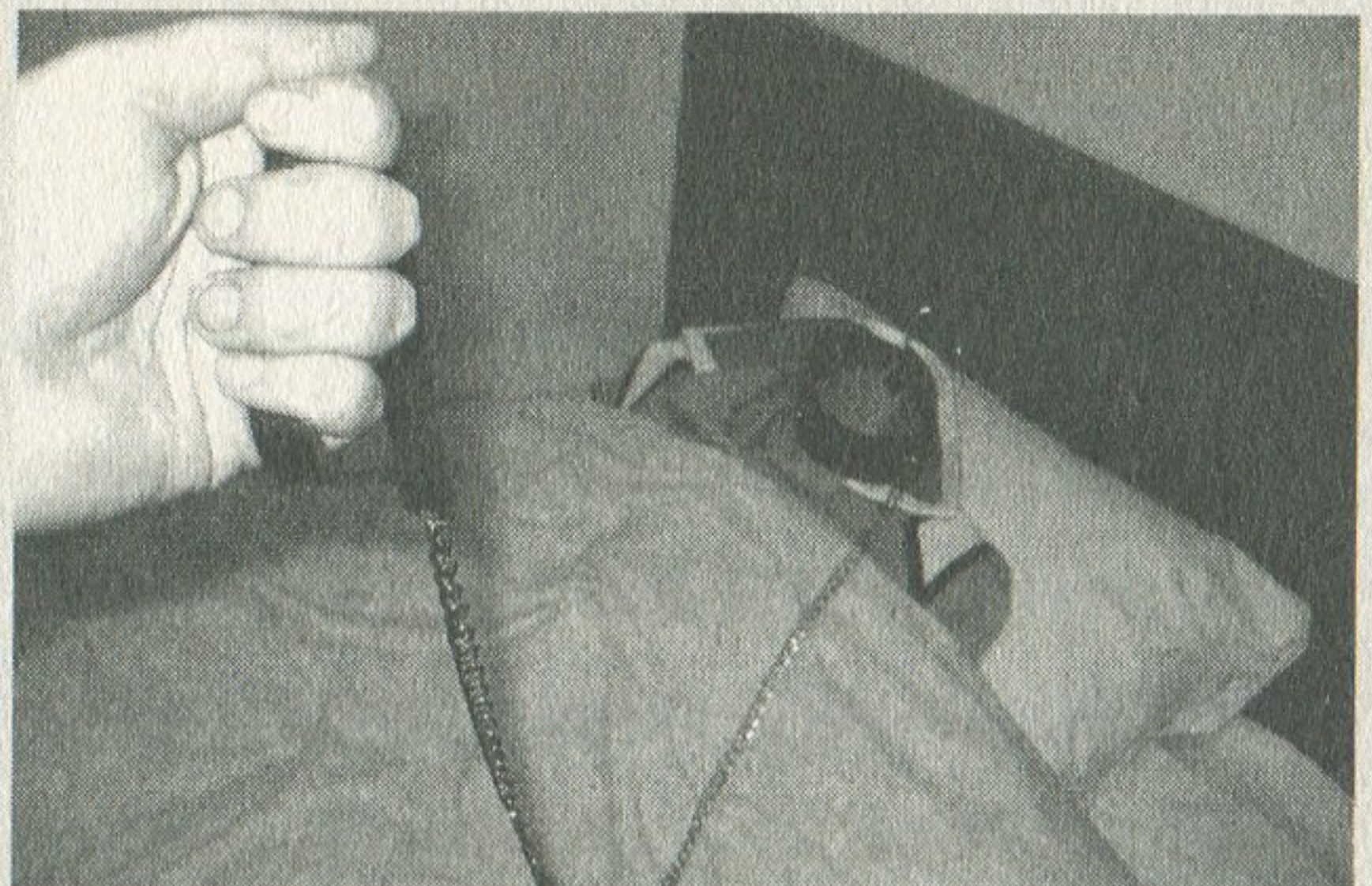
その後、19時過ぎから夕食摂取。食後、監禁状態の疲れもあってか軽く頭痛が起こったため、プレイを切り上げ入浴。王子が入浴時に電灯を消してフローティングキャンドルを照明にしていたらしいので、まねてみることに。ひとりでやってると完全にバカそのものの状況。またもや萎える被験者。

気分転換にPCを起動するもまったくやる気が出ず、そわそわする。どうやら散歩がしたいらしい。が、外出は基本禁止なので仕方なく室内をウロウロし、なんとなく発散。その後、0時20分就寝。

3日目 粗暴な王子様

9時起床。今日で監禁生活は最後なので、Sの顔から微妙なやる気が感じられる。PCを起動しながらふと考えごと。「今回の実験って、王子の追体験というより監禁されていた側の再現では？」……それを言ってはいけない。

『戦乙女ヴァルキリー』をインストールしてプレイ。戦乙女を手込めにしてどうのこうのというバチ当たりな内容だが、被験者いわく、設定的にファンタジーなのでこれまでプレイしたものに比べると生々しさは薄いらしい。というか、そう思えてしまうのはエロゲー漬けの監禁生活で感覚が麻痺してきただけのような気がする。

プレイ後、朝昼兼食。カップ麺をすする。ここに至って、性欲がまったくわかないことに今さらながらビックリするS。仕事でやっているからとはいえ、20代男性として微妙な気分になったようだ。

せっかくだからコスプレ服に首輪を装着して寝かせてみました。中身がある状態より断然変態度アップ！

15時。王子も大好きなメイドものを、ということで『幻夢館』をプレイすることに。ポチポチとマウスクリックしてると、あっという間にワンエピソード終了。手応えのなさと手持ちぶさたが相まって、手錠をクルクル回したり、鎖をジャラジャラいじったりしてみるが、特にここでも衝動的な感情がわき上がる様子もなし。が、何となく独り言の内容がこれまでよりも粗暴になっているような気もするらしい。さらに「このまま外に放たれたらちょっと困った人になるかも」と心情を吐露。

18時、タイムアップ。いろいろ後片付けをしたあと、待望の外界へ出た被験者。とりあえず食事ということでコンビニへ食料を買いに走る。「外に出てもコンビニ弁当かよ！」と思うが、あえてツッコミはせず。なぜならこの時点での彼は、文字通り心身共に疲弊しきった様子で、見ていてつらそうだったからだ。ご苦労様。

成城墨岡クリニック
墨岡　孝院長が診断
監禁実験が与えた影響は？

まず最初に行ったエゴグラムテストは、一種の性格・性向判断試験です。この方の場合は、パターンは変わっていませんが全体的に数値が上がっていますね。特徴的なCPとACの高さも顕著になっています。多少男性的な攻撃性が上がっているようです。ACのほうは、ゲーム内での「こうすれば反応はこうなるはずだ」というロールプレイを習慣化した結果かもしれません。

木を描いていただくバームテストでは、実験前は非常にのびのびとしてバランスが良く健全なイメージですが、実験後は若干枝分かれが多くなっていたり、幹も曲がっていますね。気を使うような傾向が強くなっているのが見てとれます。特に自我を表す右上の果実が少なくなって、左上の社会性の象徴部分が多くなっているのが特徴です。

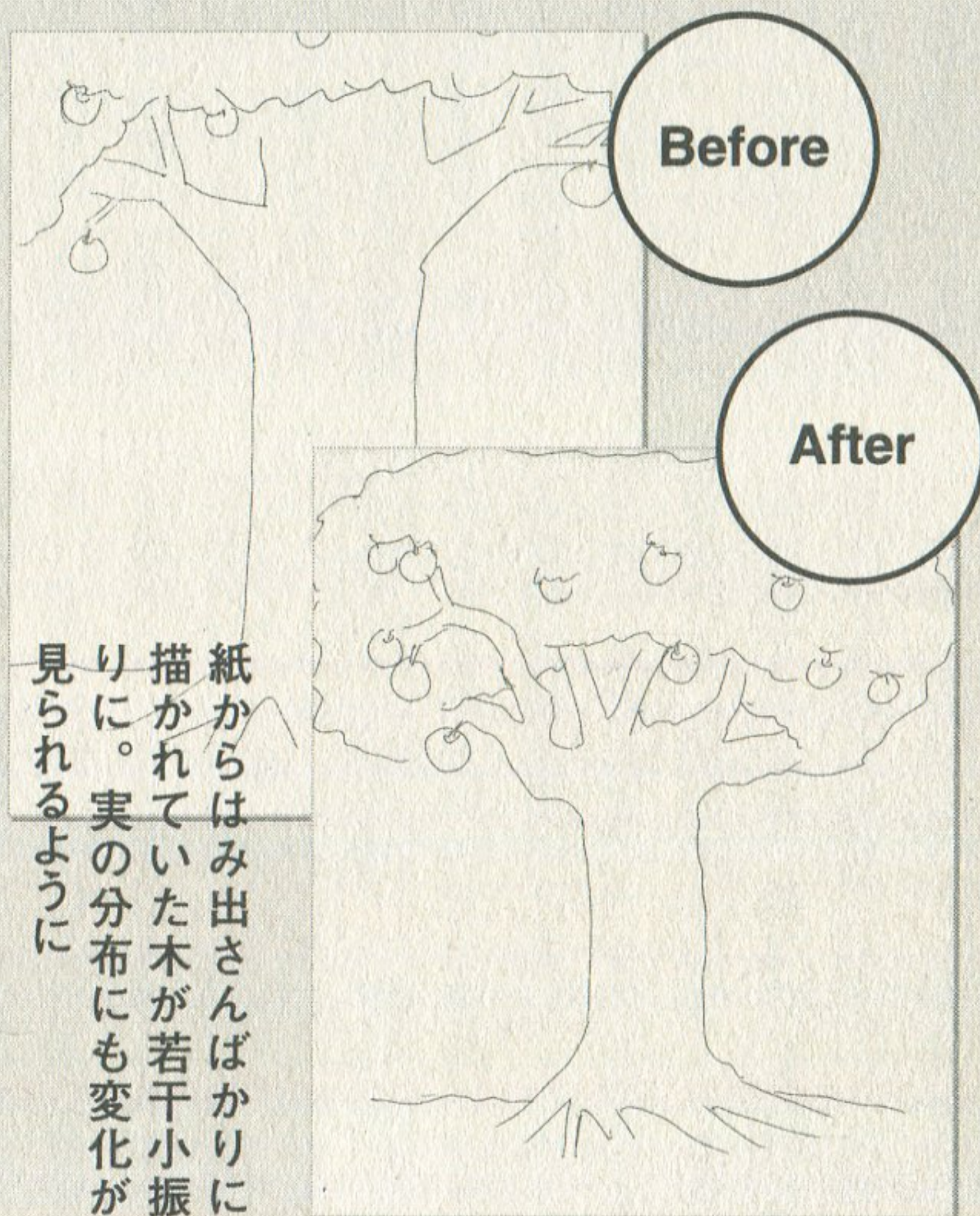
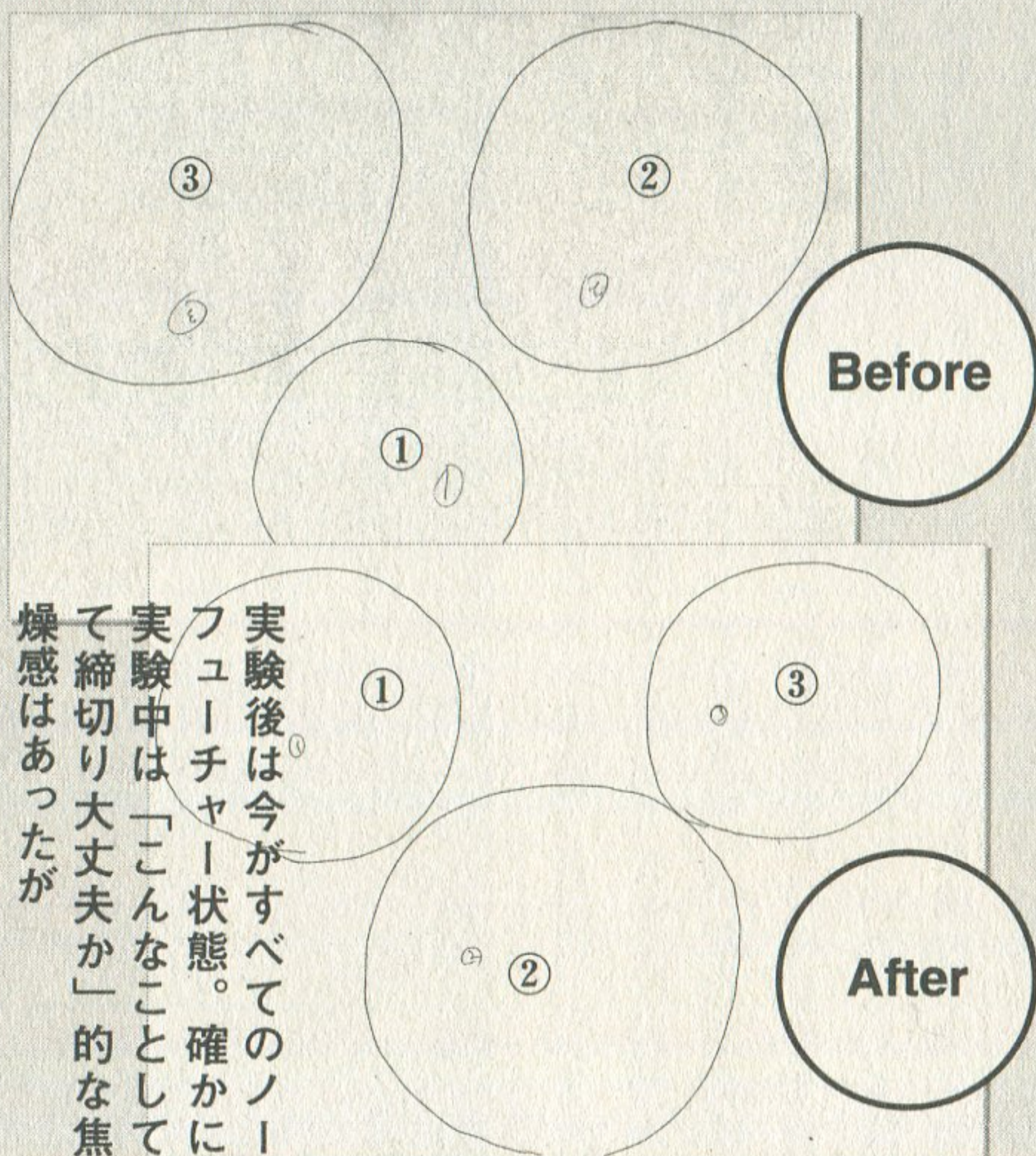
円形を描いていただいたテスト、これは描いた順番に過去・現在・未来の把握を表しています。実験前は徐々に大きくなって、希望のある未来イメージを抱いているのがわかるのですが、実験後は過去と未来が小さく、さらに未来が現在とほぼ密着しています。割と即物的な考え方になっているようですね。

ただし、実験によって今まで見られなかった性向が出てくるということはなかったので、こういった環境に短期間拘禁してもそれほどの問題はないと言えるでしょう。もちろん期間を長くしたりした場合はわかりませんが。

エゴグラムテスト Before・After

50個の質問への回答結果を、厳格性のCP、女性性のNP、理知性のA、自由性のFC、社会性のAC、5つのパラグラフに振り分けて診断

実験後は今がすべてのノーフューチャー状態。確かに実験中は「こんなことして締切り大丈夫か」的な焦燥感はあったが

紙からはみ出さんばかりに描かれていた木が若干小振りに。実の分布にも変化が見られるように

十分な議論のない ゲーム販売規制の流れを断ち切れ！

実効性に乏しいことを承知しながら、なぜ条例による規制が行われたのか。そこを無視し続けると、影響は全国規模で拡大する。

犯罪を生むのはゲームではなく犯罪者個人の意思の弱さ

「ゲームは青少年に悪影響を与えるか」。

　この問いは、今回見てきたとおり、20年近く前、ちょうど任天堂のファミリーコンピューターが、爆発的な支持を得たころから始まっている。そして今回、神奈川県による「有害図書類指定」というかたちで、事実上の有害判決がなされてしまった。

　これは、「ゲームは青少年に何らかの悪影響を与えるものである」つまり「ある程度の規制はやむをえない」という認識が、世間一般にあり、それを受けての結果である。今回取り上げた「監禁王子事件」をはじめ、昨今の凶悪な少年犯罪のたびに、ゲームはマンガやアニメなどとともに槍玉に挙げられてきた。「ゲームは有害である」というイメージは、もはや簡単には払拭できないだろう。

　だが、本誌は声を大にして言いたい。

「何でもかんでもゲームのせいにするな」と。

　確かに、本誌も「ゲームは有害である」という問いかけを、100%否定することは出来ない。ゲーム脳疑惑に代表される「ゲームが大脳生理学・発達心理学的に悪影響をおよぼすのではないか」というテーマは、肯定派・否定派双方の研究の進捗を待たなければならない状態であるし、実際に凶悪犯罪を犯した少年が、ゲーム内で行われていた暴力・残虐行為をなぞったという供述を消すことはできない。

　だが、凶悪犯罪の発生と、ゲームの影響は、果たして簡単につなげられるものなのだろうか。

　少年院の取材を活発に行っているビデオジャーナリストM氏はこう語る。

「少年院を取材していて、入院者に共通して言えることは、意思の弱い子供ばかりだということです。彼らは、すぐに他人に引きずられる。殺人を犯したような入院者でも、院内で話をすると、本当にただの普通の子供としか思えない。周りに流され、気がついたら犯罪者になっていた、というところでしょうか」

　大人にも同じことがいえるだろうが、意思の弱さが犯罪を生むという。ということは、意思の弱い人間ならば、ゲームに影響されて犯罪に走ることもありうるのだろうか。

「影響のあるなしだけの話をすれば、ある、といえるのかもしれません。ただ、それが原因か、と問われれば、ノーですね。さっきも言いましたが意思の弱さが原因です。意志の弱い子供に共通して言えるのは、非常に甘やかされて育ったり、逆に不幸な環境で育ったりと、家庭・教育環境に問題があったということです。模倣犯を生むような際どい内容の書籍やゲームを問題視するのは悪いことだとは思いませんが、青少年の健全な育成だの、犯罪の予防などという観点からいえば、効果があるとは思えません（M氏）」

　卵が先か、ニワトリが先かとい

販売規制がもたらす明るい未来！

った話になってしまうが、どちらのほうが重要か、といえばニワトリ、つまり親が構築する教育環境のほうにウエイトがかかる。真に議論すべきなのは、過激な表現を売りとするエンターテイメント作品などではなく、人間性の構築に最も大きなウエイトを占める「親による教育」の是正であるはずだ。

行政だけではなく、社会全体が真の問題を見ず、新しく、目だったものを叩く、というい かにも日本的な現象が、また起きてしまったということだろうか。

規制されたのは結局「目立っていたから」か

今回の有害図書類指定のあらましだが、やはり、結局のところ『GTAⅢ』がたまたま目立っていたから指定した、というところに帰結してしまう。そしてそれが、コンシューマ最新作『バイスシティ』が指定されなかったゆえんでもあるのだろう。新聞・雑誌、ネット等で話題にならず、パッケージの外観もおとなしければ、そもそも諮問の俎上にすら上がらないということは、適当なタイトルを指定することによって生じる「見せしめ効果」を狙っていると見て間違いないだろう。

実際問題、今回の指定だけでユーザーに直接的な影響が出ることは今のところ考えづらい。18歳以上であれば県内であっても何の問題もなく購入できるし、18歳未満であっても県境を越えれば規制には何の力もなくなる。

つまり真の狙いは、業界側の自主規制という形で販売形態の見直しを促すことと、県内の市民団体等に対する一種のエクスキューズ、「県内ではこのように対策しています」と表明することにあったのではないか。

規制具体化の前にそびえるあまりに高い現実の壁

前者については、CESAがCEROレーティングを活用しての販売自主規制推進の決定を発表したことによって、一部実を結んでいると言えるだろう。CESA自身は今回の指定を受けて、ということは公言していないが。

しかし、今後この販売自主規制が本格化したとしても、実際の販売・流通においてどれだけ有効性を持つかと問われれば、それは甚だ疑問である、と答えるしかない。まず条例による規制では、最も厳しい処分でも罰金を科すことしかできないのに加え、そもそもどのように摘発するのかの具体性に欠ける。本気で規制するならば、それこそ

店舗ごとに警察官を常駐させるしかないがそれは不可能だろう。

ＣＥＳＡの自主規制そのものも、原則的に18歳未満への販売を規制するというもので、要するに努力目標のようなものであり、全国各地の小売店が足並みをそろえて一斉に、というのはまず不可能であると見なければならない。

ただ、問題は規制されることそれ自体ではなく、それがもたらす影響である。まず分割陳列販売の徹底化をはからなくてはならないが、それを実現するにはある程度の店舗スペースを確保しなければならない。大型量販店であれば造作もなく可能だろうが、「町のゲーム屋さん」レベルの店舗の場合、かなり工夫しないと難しい。神奈川県青少年保護育成条例で定められた規則では、

・他の図書類と60センチ以上離すか間仕切りを設置
・容易に見通すことのできない場所に隔離
・レジ内での陳列・販売に限定

のいずれかにすべし、という陳列方法を定めているが、もしＣＥＳＡの自主規制がこれを援用する方向で強化されるとすると、18歳以上推奨のタイトルがかなり多い現在、間仕切り案であっても小規模店舗では棚スペースの調整に相当の努力を払わなくてはならない。

そしてメーカー。販売自主規制が本格化すると、売る側としては購買層が限られてくる18歳以上推奨タイトルを出すメリットがないということになる。結果的に、ＣＥＲＯレーティングが登場する前のような、全年齢対象を前提としたゲーム制作が主流の状態に自然と逆行することが十分に考えられる。

波及していく販売規制を食い止めることこそ急務

こういった自主規制強化の傾向以上に憂慮されるのが、「行政がゲームの販売を規制した」という既成事実ができてしまった点である。これにより、他の自治体でも販売規制を検討・実施するのが容易になるし、事実埼玉県が追随している。

7月当時の関連報道で、石原東京都知事が神奈川県の決定を評価するという発言があったが、実質的に商品流通の中心となる東京都において販売規制が義務づけられた場合、その影響は全国におよぶと見ていい。構造としてはディーゼル車排ガス規制と同じようなもので、真に悪影響があるか否かの議論・研究が不十分なまま、なし崩しに全国規模の規制が布かれるおそれがあるのだ。

今後、表現が規制される範囲が、どんどんと大きくなっていく可能性は低くないだろう。このままでは、ゲーム業界が長い年月をかけて模索してきた「面白いゲーム」が全て出せなくなってしまう恐れすらある。下手をするとただでさえ苦しい状況にあるゲーム業界にとどめを刺す結果になりかねない。

ゲームは、日本が世界に誇る文化資産だ。海外では、子どもが観るもの・遊ぶものとされてきたマンガやアニメ、そしてゲームを、大人が楽しめるクオリティまで高めたことに、大きな価値がある。ゲーム業界の発展は、国益の観点から見ても無視できるようなものではない。

そんな重要な産業を、今回のような政治的ポーズのために、満足な議論もなく規制することは許されない。本誌は、今後とも「ゲームは有害か否か」を問い続けていく。行政の意思などではなく、ユーザーが望み、クリエイターが作りたいものを自由に販売できる社会を取り戻すために、たとえ蟷螂の斧だとしても、振りかざしていく所存である。

お詫びと訂正

ゲーム批評2005年9月号4〜7ページに掲載しました記事「緊急特別寄稿　『GTAⅢ』問題で浮上した機能しない『自主規制』」におきまして、一部、誤解を招く表現がありました。ご迷惑をおかけしました関係の皆様および読者の皆様には深くお詫び申し上げます。

ゲーム批評編集部

Topics 01 2005 November

ヨドバシカメラの秋葉原進出で「聖地」の二極化が進む

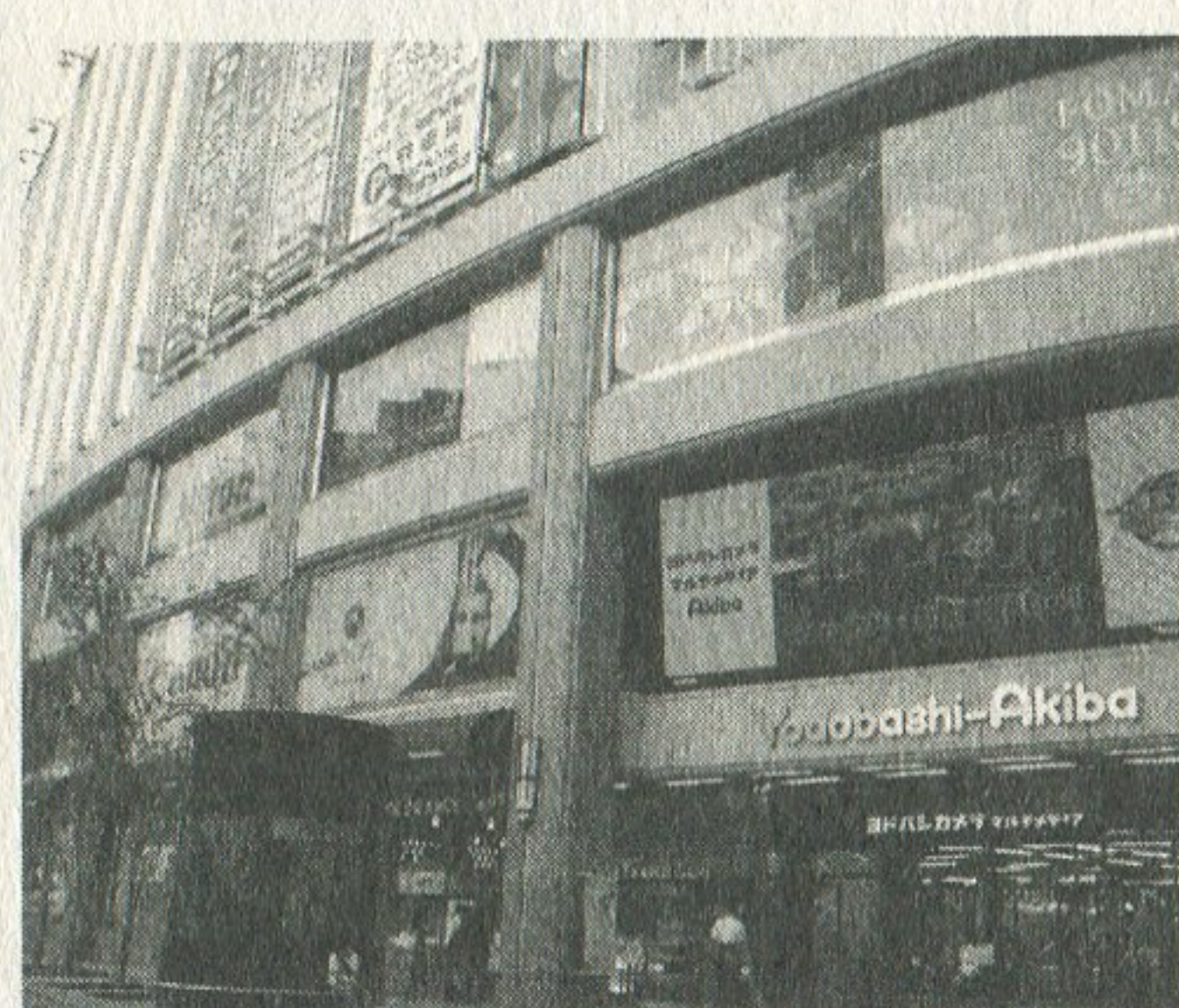
ヨドバシカメラ「マルチメディア Akiba」出店は、秋葉原の鎖国的平和を崩す「黒船来航」となるか。

Text by 編集部

05年9月16日、ヨドバシカメラの秋葉原店「マルチメディア Akiba」がオープンした。オープン日は三連休直前ということもあり、初日には5千人近い行列ができるなど、予想にたがわぬ大盛況となった。

既存のショップは、いかにも「アキバ」らしいアイディアで対抗。「YOU DO 橋ヲハカイセヨ（あきばお～5号店）」「ヨ○バシカメラでっかくオープンを勝手に記念して限定テレカ（ゲーマーズ本店）」など、敵視しているのだか歓迎しているのだかよくわからないキャッチコピーを打ち、便乗的なセールを行うショップが多く見られた。

さて、今回のヨドバシ出店は秋葉原にどのような変化をもたらすのだろうか。アイテムによりけりだが、全体的に「ヨドバシ価格」と「アキバ価格」を比較すると、軍配は「アキバ価格」に上がり、単純に「アキバは価格競争の激化で今まで以上に安くなる」とは言いがたい。ヨドバシは、巨大チェーンであるが故に他店舗と通常価格を変えるわけにはいかないなどの事情があるのだろうが、とくにPCパーツなど、もともと秋葉原が強い分野では苦戦を強いられる可能性が高い。

しかし、少々値段が高くても、品ぞろえが他のマニアショップに劣っても、ヨドバシが既存の勢力を駆逐して、秋葉原のオンリーワンになる可能性は大いにある。「マルチメディア Akiba」は単なる量販店ではなく、有隣堂やタワーレコードなど、大型の書店やレコードショップが同居する巨大ショッピングモールであり、また、飲食街を内包したことで秋葉原最大の弱点であった「飲食店がない」という点もカバー。さらに、巨大な駐車スペースを持つことで、これまた秋葉原の弱点であった自動車アクセス問題もカバーし、完全に単独で来店客のニーズに応えることが可能だからだ。

また、立地条件も重要なファクターだ。JR駅北東側にそびえる「マルチメディア Akiba」は、現在の秋葉原におけるメインストリートである電気街とは線路を挟んで反対側。距離としてはそれなりに離れており、ヨドバシが本来電気街に行くはずだった来店客をここでせき止めてしまうことも十二分に考えられる。

LaOXやソフマップなど、秋葉原発祥（もしくはそれに近い）の大型ショップが次々と規模を縮小する中、ヨドバシ出店という「黒船来航」は、やはり大方の予想どおり、超大型店と小規模のマニアショップのみの二極化を、決定的に加速させる契機となるのか。すでに老舗となった「秋葉発祥組」には、まだまだがんばってほしいところではあるのだが。

第一印象は「とにかくデカい」。秋葉原の勢力図を一気に変えそうな迫力だ

Topics 02

2005 November

第43回AMショーに見るアーケード復権の兆し

筐体の大型化とオンライン化が進むアーケード。「コインを入れる価値」のあるゲームが増えてきた。

Text by 編集部

43回目を迎えたアミューズメントマシンショー（以下AMショー）。二週間後に開催され、史上最高の入場者数を記録した「東京ゲームショウ」に比べ、イマイチ盛り上がりに欠けた、という向きも多いが、より高度なネットワーク化、大型筐体の進歩など、ゲームショウとはある種逆に、「行けば面白い」イベントだった。

出展タイトルの中で最大の注目を集めたのは『機動戦士ガンダム戦場の絆』（バンプレスト）だ。新型筐体「P・O・D」は、巨大な180度ドーム型モニタを搭載し、操作は2本のレバーとペダルで、モビルスーツのコクピットをそのまま再現している。「モビルスーツのパイロットになりたい」というファンの長くの夢を、ついに実現したゲームとなっている。

対戦格闘には、『超ドラゴンボールZ』（バンプレスト）『北斗の拳』（セガ）といった、人気漫画を題材にしたタイトルが目立った。また、セガは、新規戦力として、最新のシステム基板「リンドバーグ」を発表し、『バーチャファイター5』などの新作映像が出展された。映像処理能力の飛躍的な向上ももちろんだが、注目すべきはネットワーク機能を標準装備していることだろう。

ネットワーク機能の充実は、低迷するアーケードを救う決め手として注目されている。アーケードにおけるオンラインゲームといえば、90年代以来の対戦格闘ブームの影響からか、プレイヤー同士の対戦がメインである。しかし今、PCのオンラインゲームでおなじみの「協力」という要素を取り入れることで、アーケードのオンラインは新たな時代を迎えつつある。

名作『ドルアーガの塔』の世界観を引き継ぐ『ドルアーガオンライン』や、アルゼと日本ファルコムとのコラボレーション作品『ソーサリアン オンライン』と『VM JAPANオンライン』はそうした流れのひとつ。「対戦」を主軸におくと、どうしても熟練者が有利、初心者が不利となる。しかし、「協力」ならば、「対戦」のように熟練者にすぐ倒されるという不安はなくなり、初心者もファーストプレイへとつながりやすいという利点がある。「うまい人しか楽しめない」きらいのあったアーケードの間口を広げる起爆剤になるかもしれない。

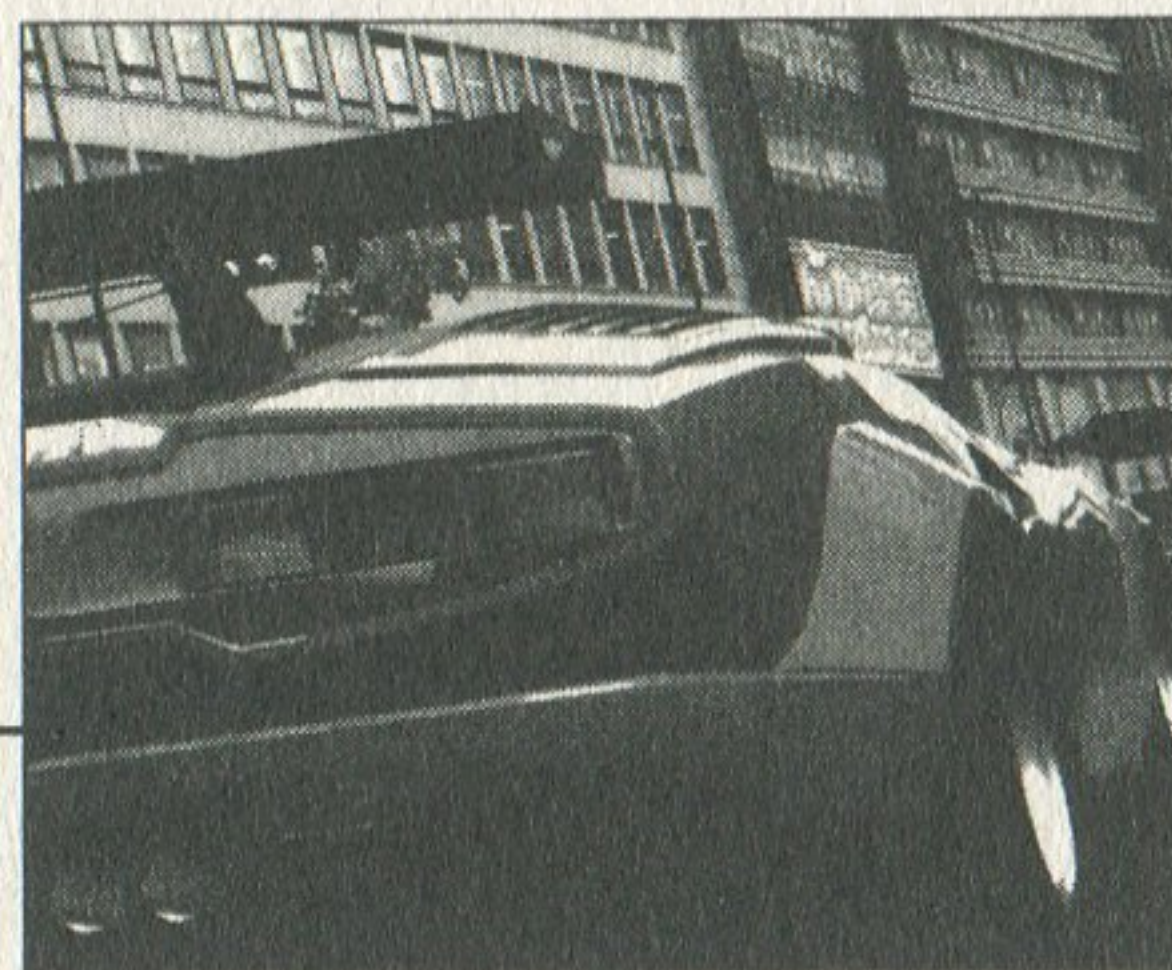
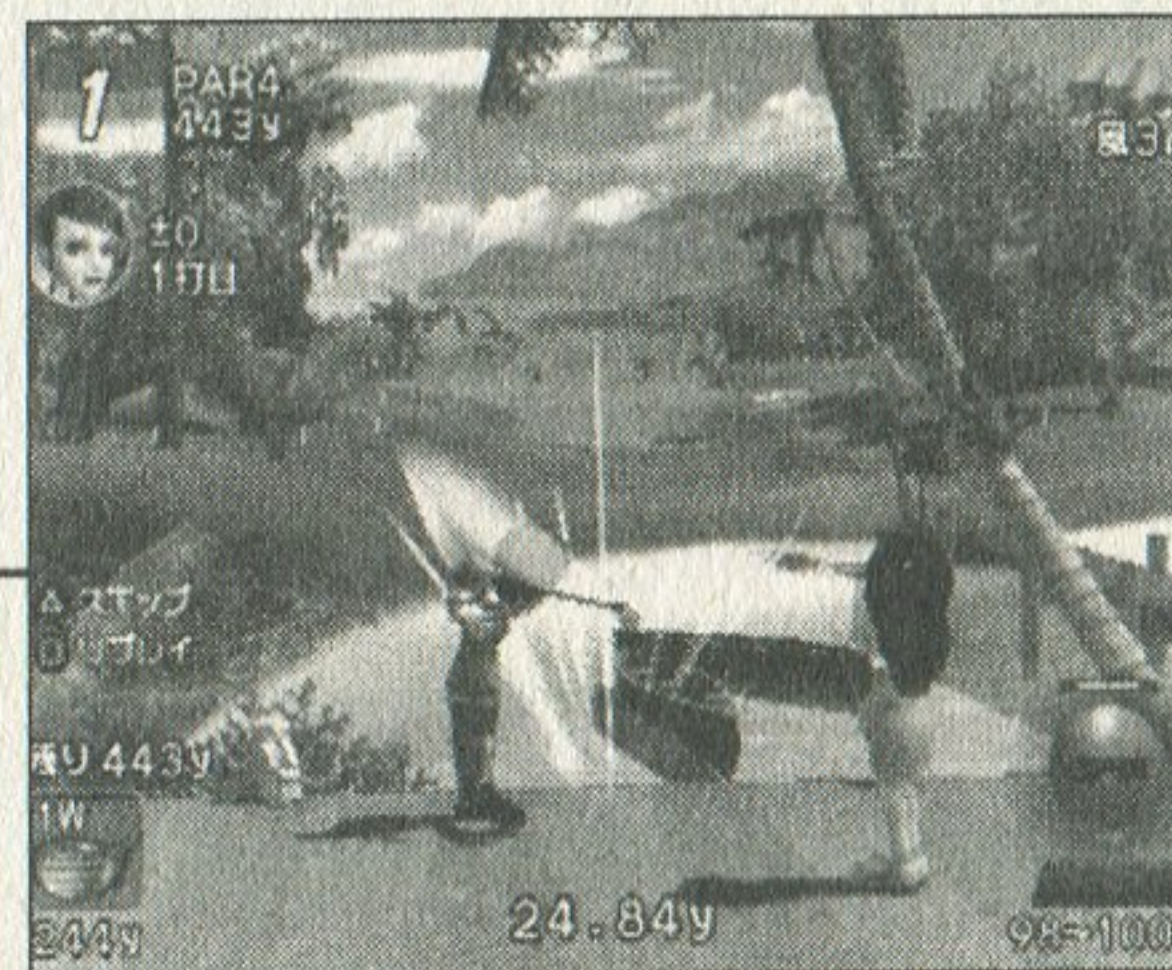
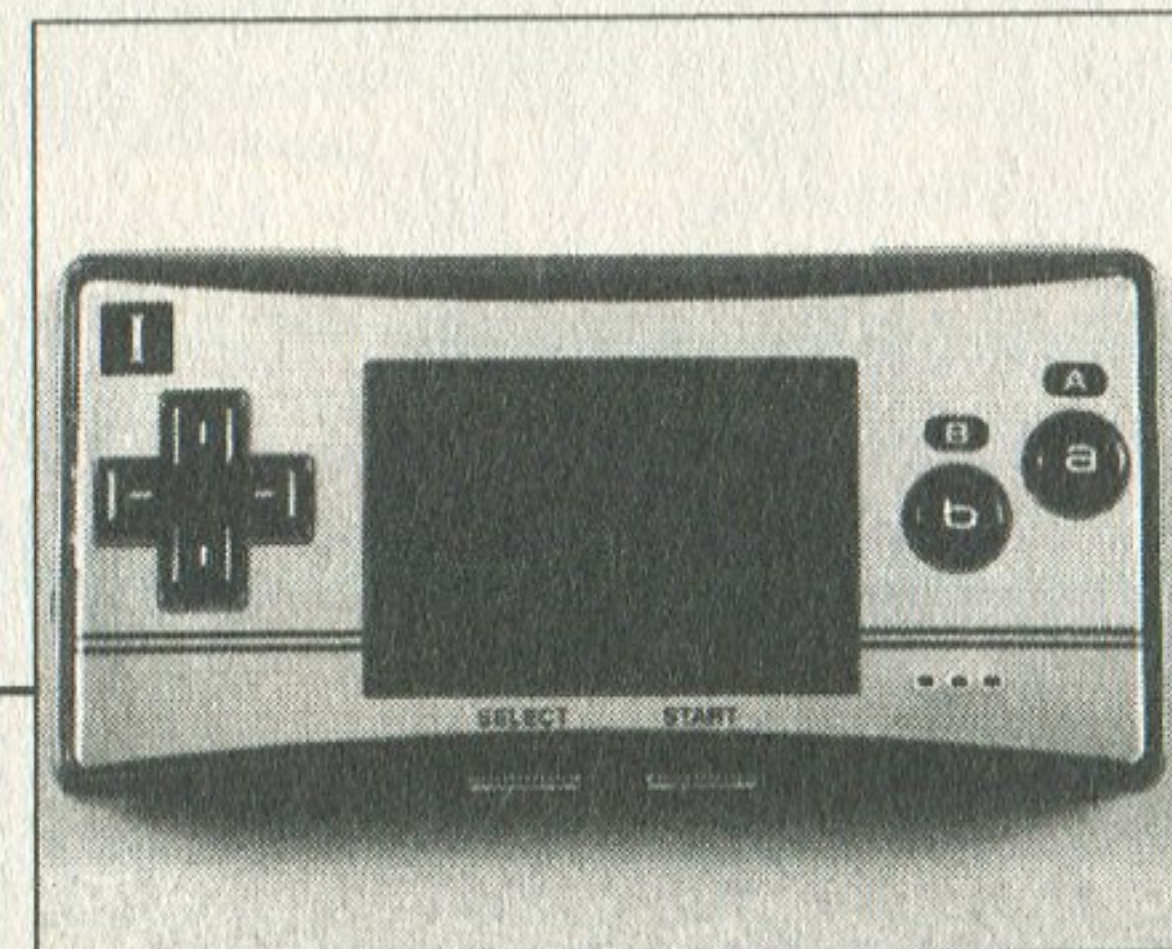
スタンドアローン、オンラインを問わず、今回のAMショーでは既存のキャラクターを使ったタイトルと、大型の筐体が大部分を占めた。「キャラクター人気」「オンライン」というふたつの柱で、アーケードは復権を目指している。そういった方向性が、色濃く出た今回のAMショーであったと言えるだろう。

大人気だった「ガンダム」。取材班は時間がなくて、結局ほとんど遊べませんでした……

1分でわかる! 今号のゲーム業界の動き

05年7月～05年9月

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

7/19	ＣＥＳＡ、ＣＥＲＯレーティング制度を利用した販売自主規制の実施を発表。
21	東京おもちゃショー2005開幕。21日まで。
	PlayStation Meeting 2005開催。久多良木ＣＥＯによるＰＳ３開発スケジュールの説明、PlayStation Awards 2005の授賞式などが行われる。
	マイクロソフト、新世代機Ｘｂｏｘ360にＣＥＲＯレーティング準拠のアクセス制限機能を搭載することを明らかに。
	東京・池袋のナンジャタウンで施設装置の誤作動により従業員が負傷する事故が発生。
	上海にてChina Digital Entertainment Expo開幕。23日まで。
23	東京キャラクターショー2005、翌24日まで開催。
25	Ｘｂｏｘ Summit 2005開催。Ｘｂｏｘ360用タイトルの発表などが行われる。…①
28	ソニー、05年度第１四半期連結業績を発表。売上高は前年同期比64%増となるも営業損失は倍以上に。
30	スクウェア・エニックスパーティ2005開幕。翌31日まで。
8/1	ＰＳ２ソフト『みんなのＧＯＬＦ オンライン』のオンラインサービスを10月31日で終了と発表。…②
5	事故発生のため営業を中止していた東京ジョイポリスが調査報告書完成を受けて中旬より営業再開の発表。
17	Ｘｂｏｘ 360の北米での販売価格が299.99ドルと判明。
20	キャラホビ2005が翌21日まで開催。
22	スクウェア・エニックス、翌23日からのタイトー株式の公開買い付け（ＴＯＢ）開始を発表。タイトーは連結子会社となる見込みに。
24	タカラ、トミー、インデックスが３社合同で合併新会社の方針説明会を開催。
29	CESA DEVELOPERS CONFERENCE（CEDEC） 2005開催。31日まで。
9/1	第43回アミューズメントマシンショー開幕。一般入場日は３日。
9	セガ、コンシューマ事業戦略発表会2005を開催。
13	任天堂、ゲームボーイミクロ発売。…③
15	29日の設立を控え、バンダイナムコホールディングスが経営戦略発表会を開催。
	Xbox 360 プレス発表会開催。12月10日に3,9795円で発売することを発表。東京ゲームショウにて15本のタイトルをプレイアブル展示することも明らかに。

①『PGR 3-PROJECT GOTHAM RACING 3-』をはじめ、新世代機の性能を見せつけるタイトルが続々発表された

②ソフトそのものはまだ流通中なので、購入の際は11月以降オンラインプレイができなくなることに注意すべし

③比較的高い年齢層をターゲットに絞り込んだ新機種。このサイズでGBAソフトが動く、という単純な驚きを味わわせてくれる

TGSで激白！メーカー広報アンケート

あんなことからこんなことまで!!

ゲームショウの会場でアンケート取っちゃいました

死ぬほど忙しいと言われる（それほどでもない？）TGS会場でメーカーの広報様にアンケートを実施、左の7つの質問に答えてもらった。意外な答えやゲーム業界の実情を垣間見えるコメントいただきました。多忙な中アンケートにお答えいただいた広報様にはこの場を借りてお礼を申し上げます。

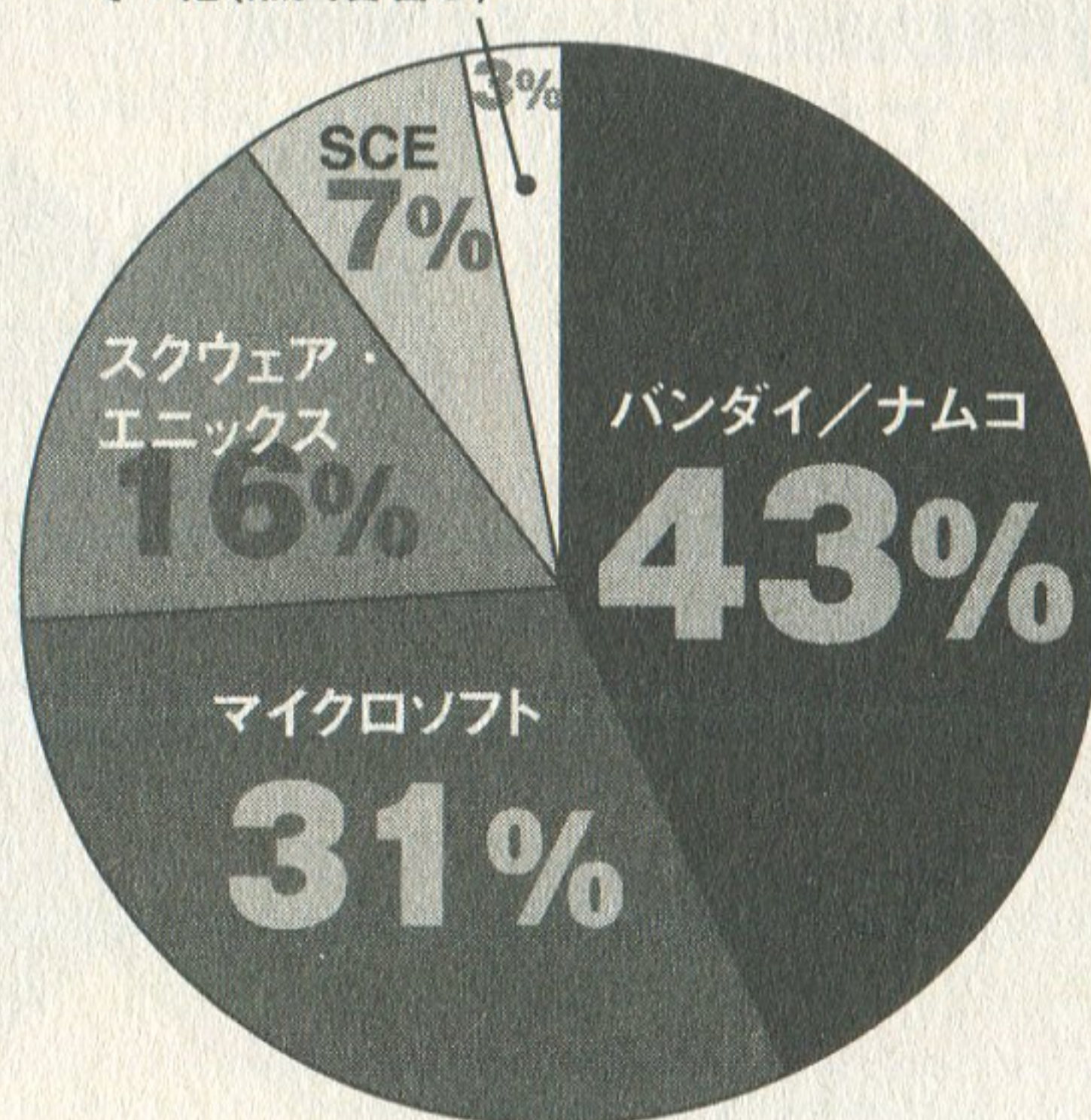
7つの質問内容

- Q.1 もっとも注目したメーカーは？
- Q.2 もっとも注目したタイトルは？
- Q.3 自社ブースは100点中何点？
- Q.4 メーカーとして期待する次世代機は？
- Q.5 個人的に期待するハードは？
- Q.6 オンラインゲームと携帯電話のゲーム勝ち組は？
- Q.7 業界の再編はまだ続く？

Q.1 もっとも注目したメーカーは？

メーカー	割合
バンダイ／ナムコ	43%
マイクロソフト	31%
スクウェア・エニックス	16%
SCE	7%
その他（無回答含む）	3%

合同ブースの盛り上がりは他社も注目をしていたもよう。キャラクターコンテンツの多さも大きなポイントか。Xbox360を大量投入していたマイクロソフトも2位と健闘している。

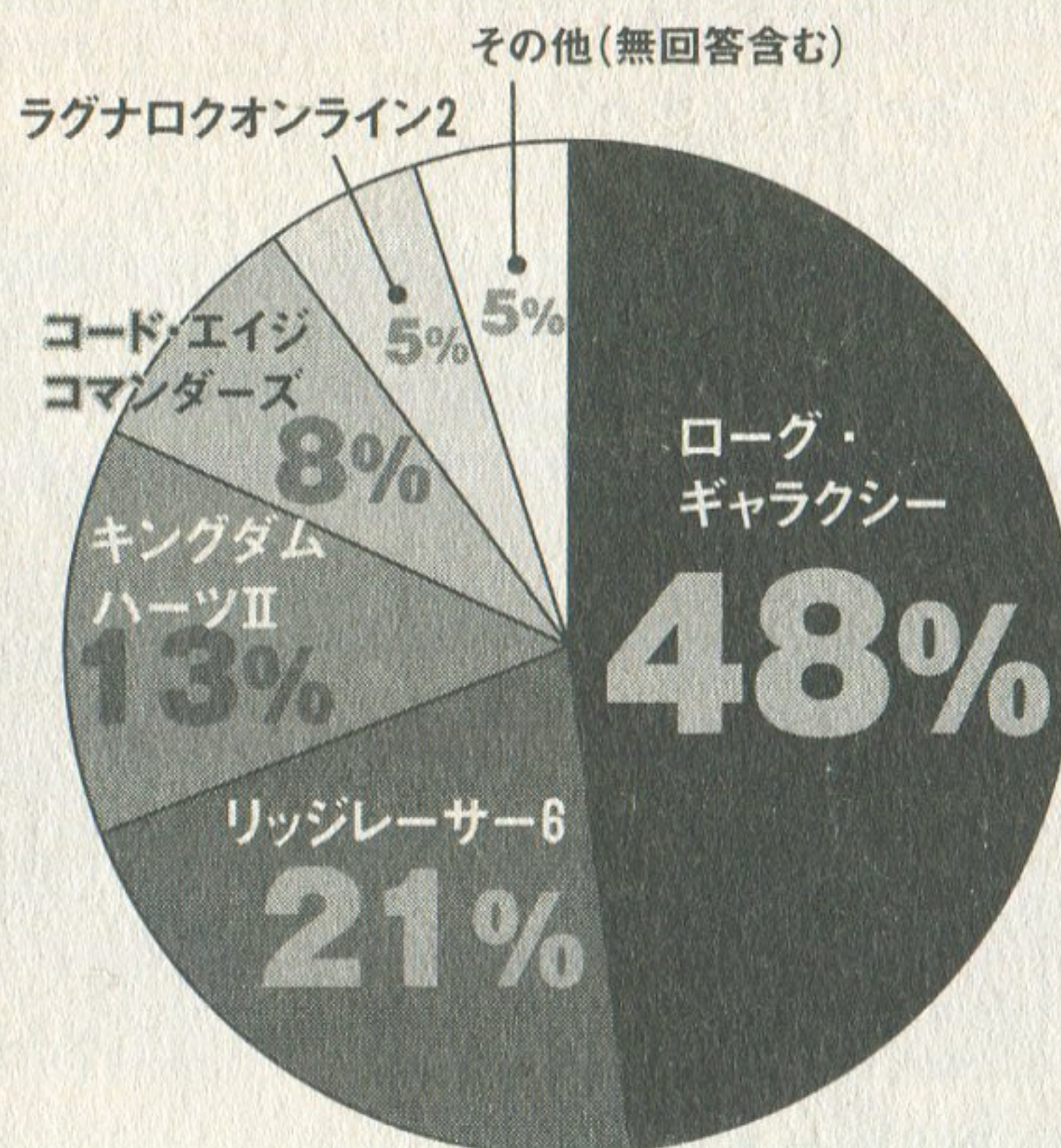
ガンダム、テイルズといった人気コンテンツで集客していた。他社も気になるところだ

Q.2 もっとも注目したタイトルは？

これも大方の予想どおり『ローグ・ギャラクシー』がトップ。次いでXbox360の注目タイトル『リッジレーサー６』がランクイン。実際にプレイして驚いた方も多かったようだ。

タイトル	割合
ローグ・ギャラクシー	48%
リッジレーサー6	21%
キングダムハーツII	13%
コード・エイジ コマンダーズ	8%
ラグナロクオンライン2	5%
その他（無回答含む）	5%

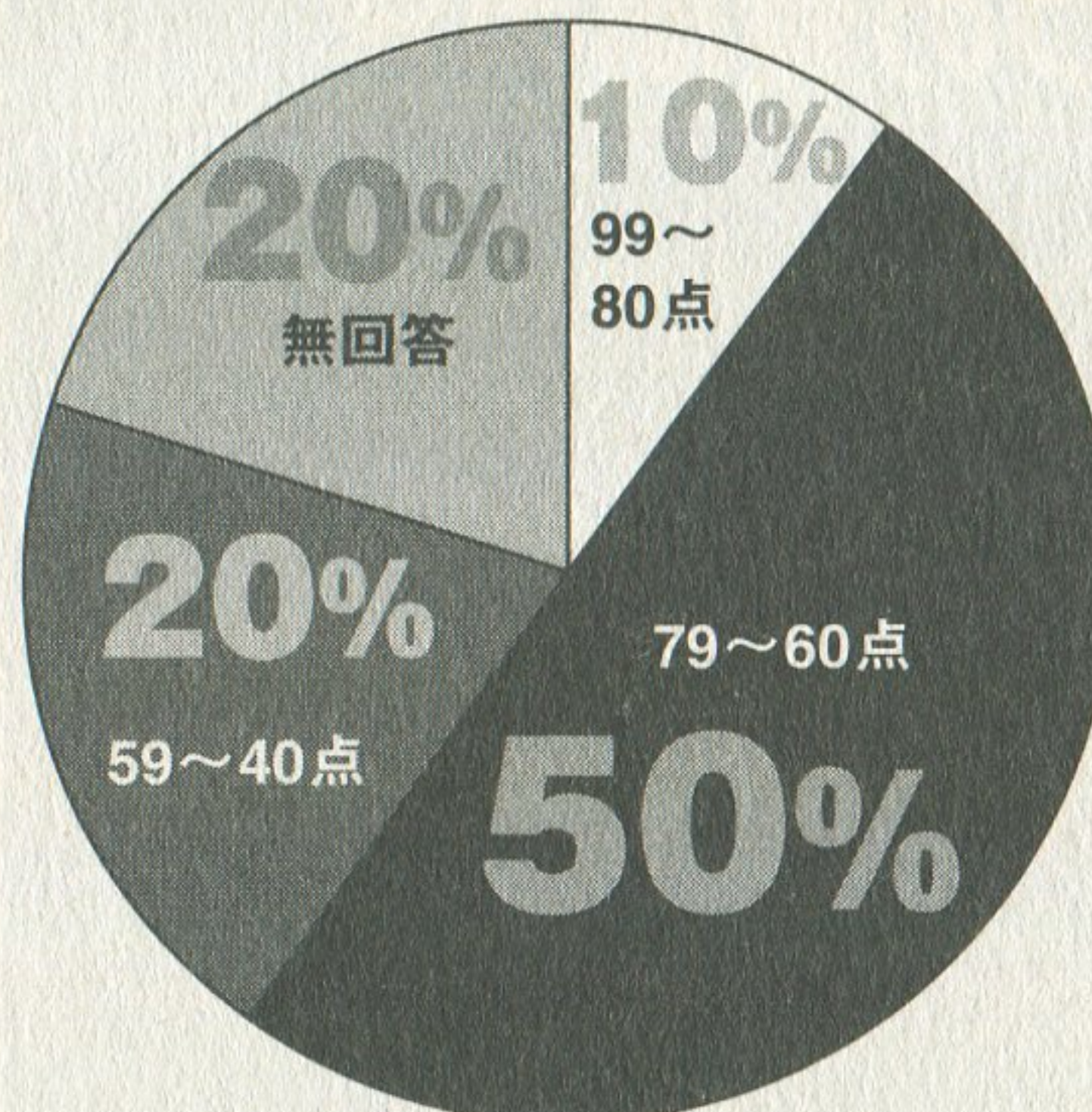
ローグギャラクシー／(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
© Sony Computer Entertainment Inc.

「これぞ年末の大作にふさわしい」とのコメントも。逆にほかに見当たらないということも

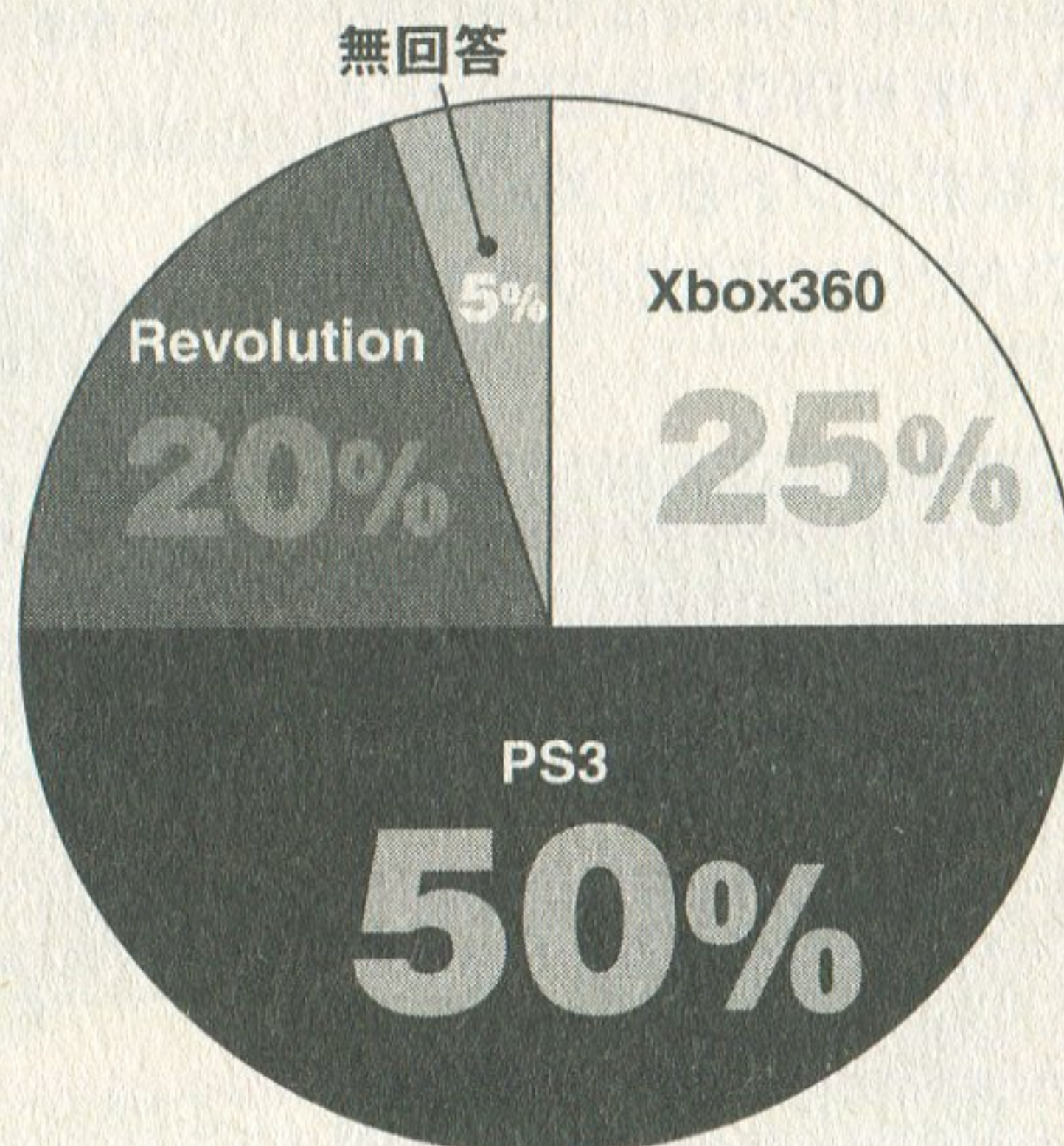
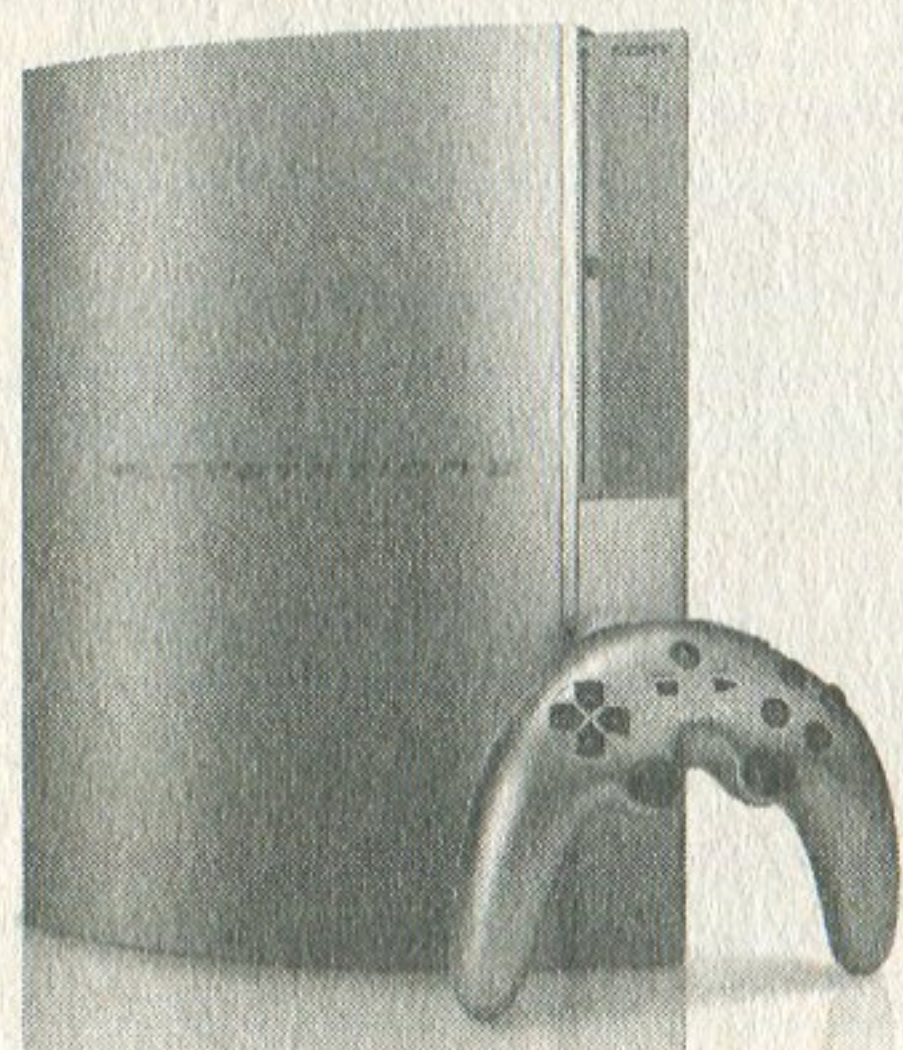
Q.3 自社ブースは100点中何点？

控えめなところの採点が多かった。不満で最も多かったのは「タイトルの出展数が少ない」「準備に時間がかけられなかった」という意見。大きなイベントだけに満点は難しいところか。

点数	割合
99〜80点	10%
79〜60点	50%
59〜40点	20%
無回答	20%

準備してもしきれないというのが現実。ブースの広さや演出も大きな要因となっているようだ

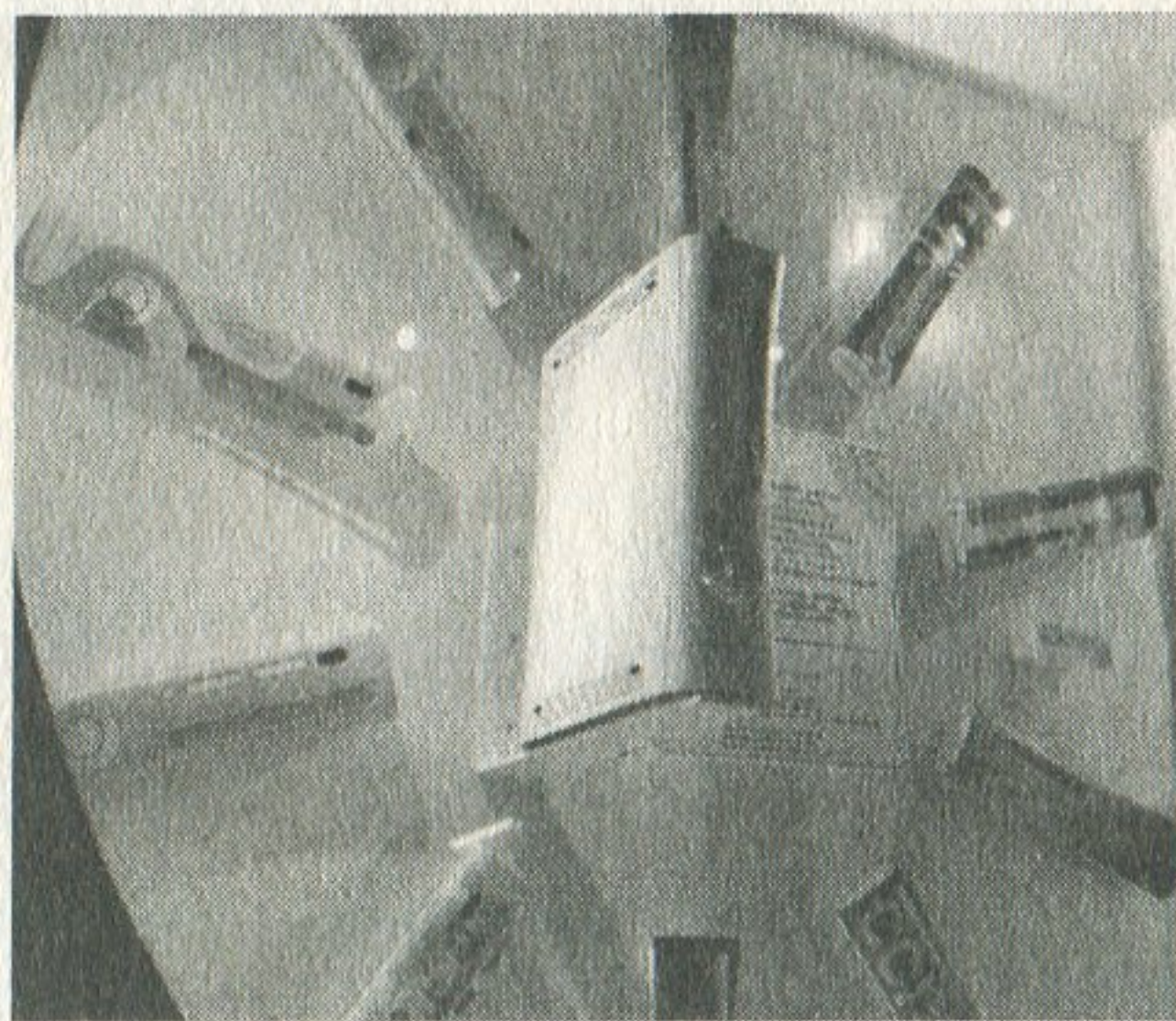
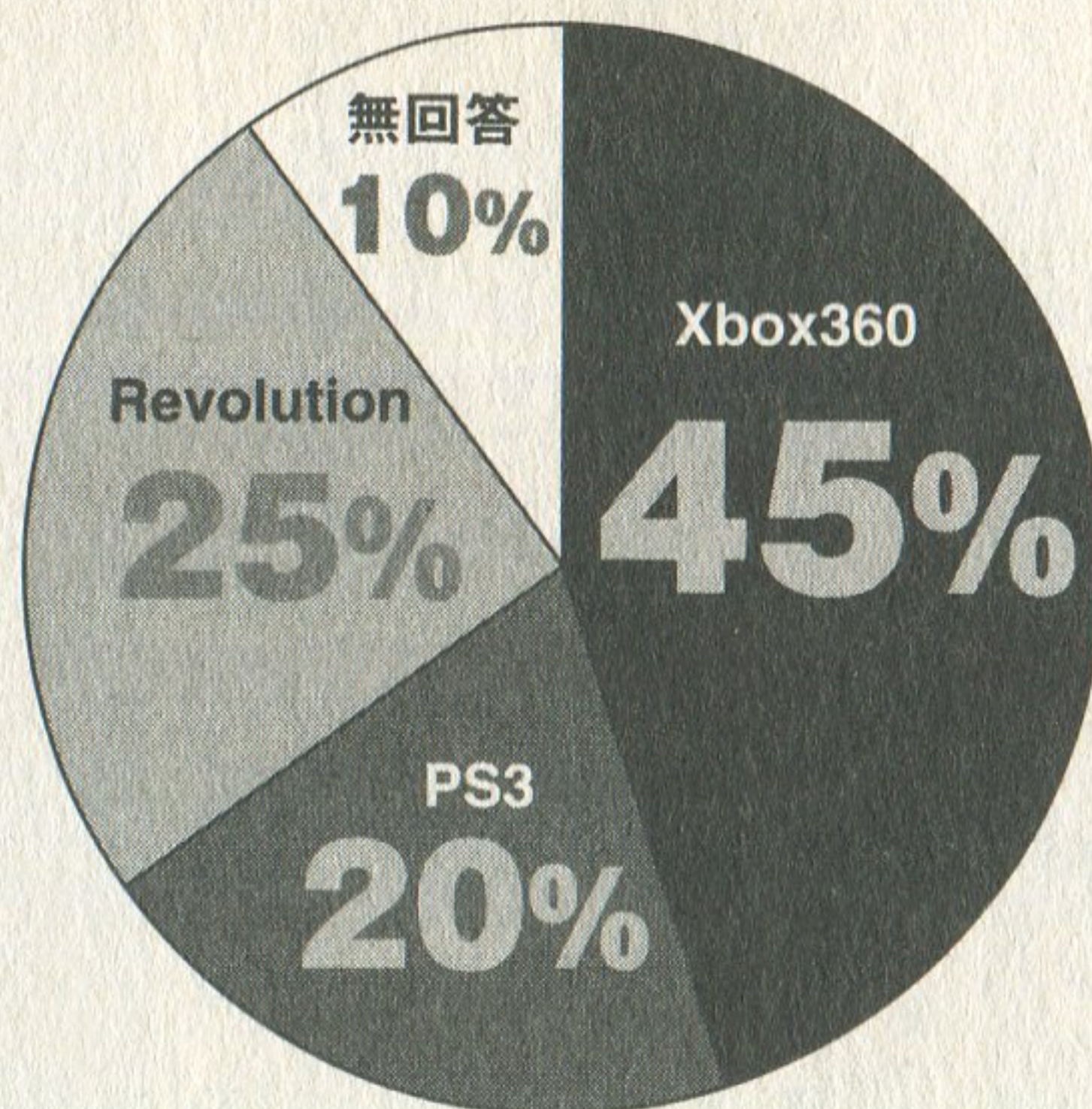
Q.4 メーカーとして期待する次世代機は？

やはりブランド力のなせる業か。ユーザーもＰＳ３が一番魅力的としているだけに、メーカーとしても期待が大きい。Revolutionは実像がまだ見えないため若干低いポイントとなった。

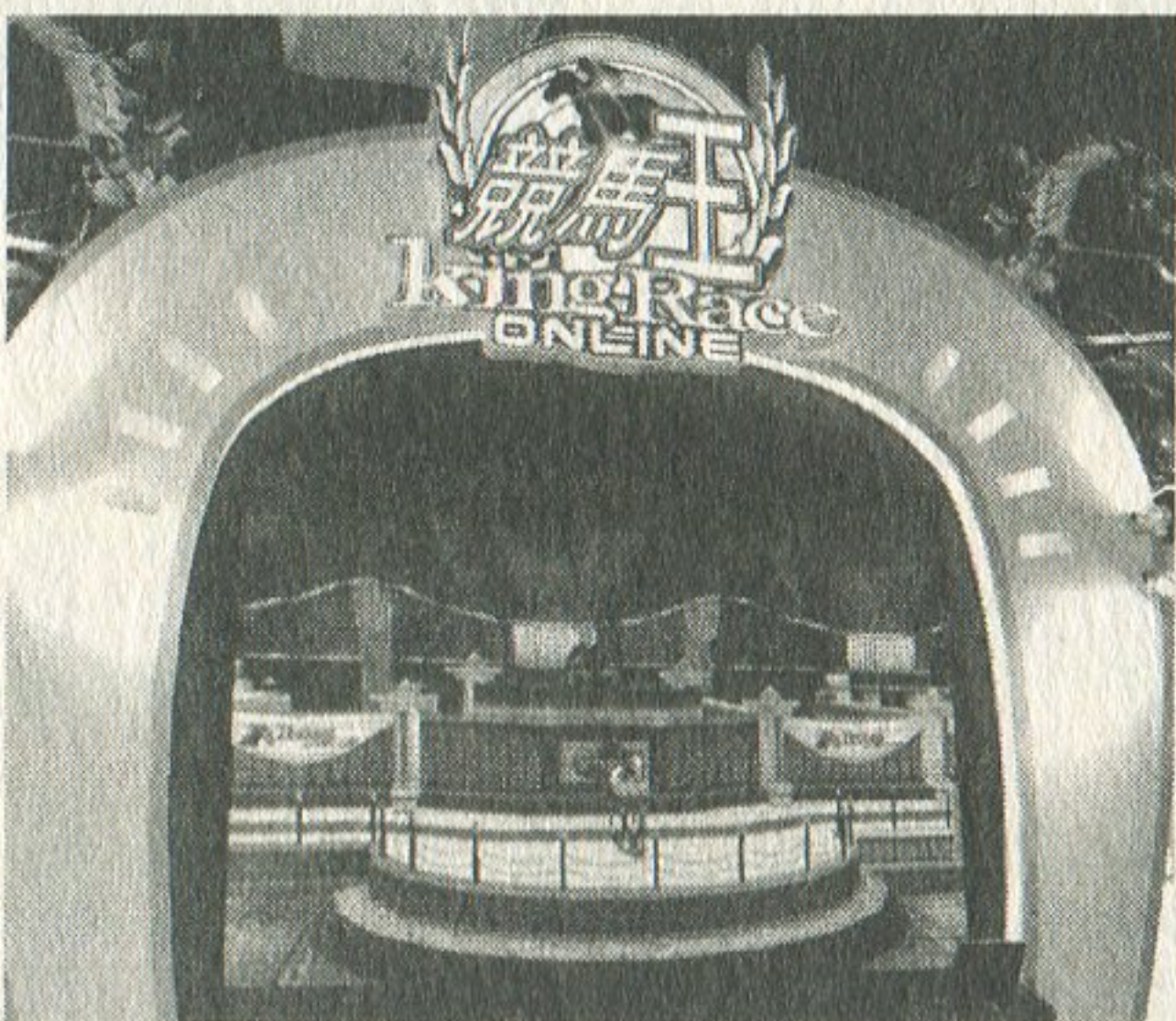
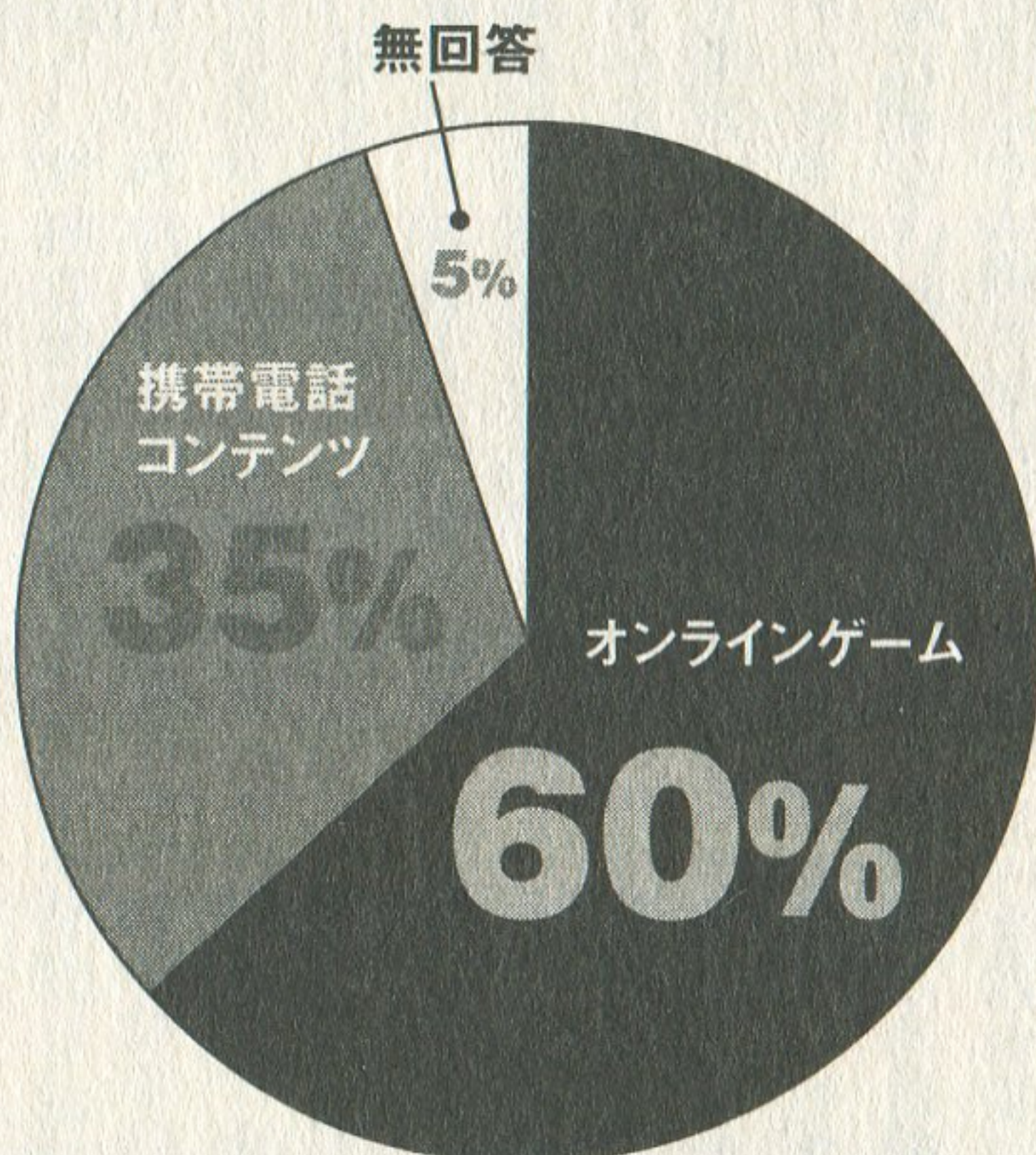
機種	割合
PS3	50%
Xbox360	25%
Revolution	20%
無回答	5%

ユーザー数の多さが実売に直結するだけに、納得できる結果になったと言える

Q.5 個人的に期待するハードは？

Ｑ４とはまったく反対の答えになった。これは個人のし好もあるので仕方ないところか。Revolutionは「昔のゲームが遊べるから」という意見が大多数を占めた。ＰＳ３が最下位なのが面白い。

ショウでＸｂｏｘ３６０を触って欲しくなった人も多かった。やはり遊んで判断するのが一番か

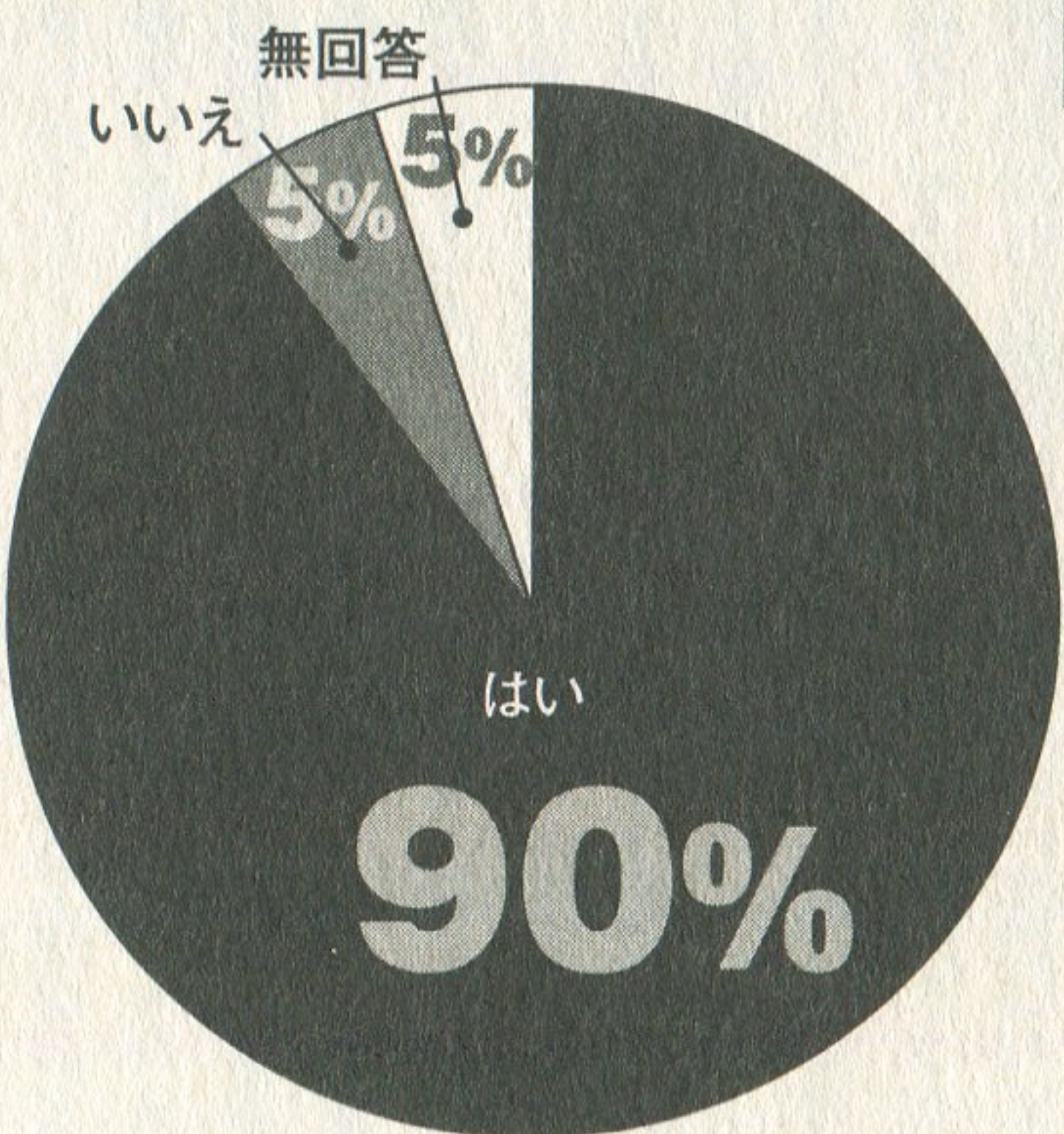
Xbox360 45%
PS3 20%
Revolution 25%
無回答 10%

Q.6 オンラインゲームと携帯電話のゲーム勝ち組は？

この答えは意外だった。だがコメントを見ると納得。大半の意見は「携帯電話のコンテンツには限界がある」というもの。やはり作るからには「凄い」と言わせるものを作りたいということだ。

海外から新たなオンラインゲームが参入。数少ない競馬をモチーフにしたゲームだ

オンラインゲーム 60%
携帯電話コンテンツ 35%
無回答 5%

Q.7 業界の再編はまだ続く？

ほとんどのメーカーは現状のゲーム業界に対してシビアな認識を持っていた。また、コメントの大半に某社のイニシャルが記されていた。情報収集には余念がないということだろうか。

スクウェアとエニックスの合併に端を発した業界再編。まだまだ続くとの考えが多数を占めた

はい 90%
いいえ 5%
無回答 5%

ゲームショップで語れ場

テーマ16
ゲームにおけるショウと賞

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

何のためにショウをやるのか

——今年もゲームショウの季節がやってきましたが、こういった発表会やショウというものをどう感じてますか。

金店長（以下、**金**）　東京ゲームショウとかE3とかあるわけだけど、共通して言えるのは、**ショウの本来的な目的は何か**、ということをきちっとユーザーに理解させていかないといけない、ってこと。ちょっと前まではゲームショウっていうと新作ゲームのお披露目の場って意味合いが大きかったけど、だんだん変わってきてると思うんですよ。たとえば、情報発信としてショウ的なお披露目があって、メーカーのサイトで発表があって、お店に来たら商品の説明などがある、というA→B→Cの形を作って、それをすべて理解したところでDっていう新しい情報が入手できる、みたいなやり方をするとかね。ゲームショウだけじゃ補えない部分はあるんだし、いろいろ試してみるべきだと思う。

——連動は面白いですね。実際、ショウを行うことで売上に反映されているという感触はありますか。

金　結果からすると、ここ数年やっと反映されてきたかなって実感はありますよ。賞にしてもユーザーの一票が反映されてる感じもあるし、ビジネスとして近づいてる。いろんな賞なんかは、これまでは一部の限られたメーカーの、ナンバリングされたのばっかりでね。チャレンジした作品が挙がることってあるのかなと疑問に思うことはあった。もう、投票の仕方から「どうかな」ってのもあったし……それがここ数年で改善されてるね。

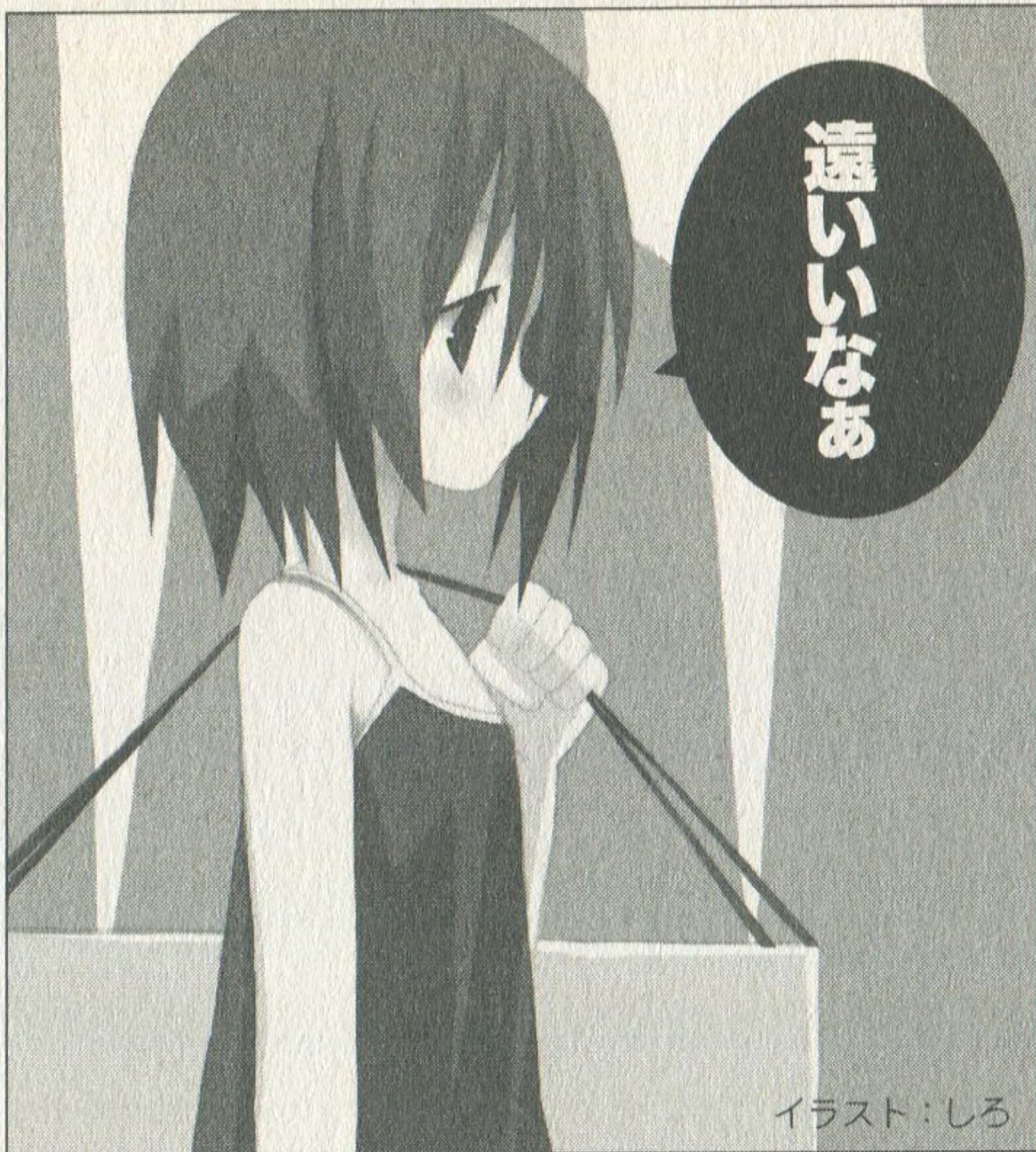
——ユーザーからの投票で決めるにしても、どうしても偏りは出てきますよね。

金　ゲームショウの場合、場所も幕張だし、投票できる人の年齢がどうしても上がるっていうのがあると思うんですよ。そういう中での得票だからやっぱブレるよね。今までは子どもの意見が響かなかった。**子どもの1票とオトナの1票ってイコールじゃないと思うのね。**一票の格差なんて選挙みたいことは言わないけど、子どもが一生懸命書いた一票を無駄にしちゃいけない。ゲームショウには任天堂が出ないからといって、200万本売れた『ポケモン』を無視ってのもどうか、ってなったわけだし。そういう環境作りもしていかなきゃいけない。

——こういった賞の意味、意義という点ではどうですか。

金　大変だなと思いますよ。今年のPlayStation Awardsは『ガンダム一年戦争』がゴールドプライズを取りましたが、**あれの実売なんてボロボロだったじゃないですか。**出荷で50万本だから、というのはわかるけど、実売価格ってのを気にしろよ、とは思うわけ。あの場所には小売の人間も行ってるんですよ、で、**「『ガンダム一年戦争』です！」って言われたときに、みんな笑ってるのね。**別にこのソフトが憎くて言ってるわけじゃないですよ。ただ、誰のための賞なんだと。去年、「ネット対応作品はだめだ」とか言われてる中で出した『モンスターハンター』が賞を取った時は、開発の人間がガッツポーズ！　やった！　って感じで、こっちも涙出てきそうに嬉しかった。あれは誰もが喜んだから、ほんと良かったなと思ったのね。それに比べると『ガンダム』は、辞退しろとは言わないけど、もうちょっと選考の仕方ってのはあるんじゃないかなあとは思うよね。やっぱり、気持ちよく喜ぼうっていうのがないとね。

コミケに勝る魅力はあるのか

——ゲーム関係のショウに関しては集客も問題ですよね。実際、東京ゲームショウが開催される幕張はかなり遠いと思います。いろいろあるのでしょうが、都内でやればもっと盛り上がる可能性は

高いですよね。

金　アキバのホコテンとか、もっと違ったのを利用してもいいと思うよね。国際フォーラムでも有明でも、新宿でもいいしさ。**お手軽にいける場所っていうのをそろそろ視野に入れてもいいんじゃないかな。**

——遠いなら、そこまで足を運んでもらうだけの魅力を作らないと。

金　やっぱり**ゲーム関係のショウは地位が低いな**ってのがあるね。アカデミー賞なんかだと、みんな何を置いてもいくでしょう？　だけどゲームだと、関係者だって「予定が入っちゃってるから」ってキャンセルすることもある。まだ隙だらけの業界だから、チャンスはあるはずなんだよ。行く人間が増えれば、話題に出る可能性も、売れる可能性も増える。女性とか家族とか子どもとかがレジャーランドに遊びに行く感覚でもいい。まだまだ魅力的なものが作れると思う。

　一般のユーザーさんが楽しみにしてるのが、新作のお披露目とショウ限定品の物販みたな、極端から極端になってるとコミケなんかに勝てないわけですよ。**コミケのドキドキ感が、ゲームのショウでは希薄な気がするんだよね。**ゲームショウでもアワードでも、絶対行きます、1年間楽しみにしてますっていう気持にさせてあげなきゃいかんと思う。そのために、ゲーム業界で何ができるのか、できないのか。できないのは時間なのかお金なのか人数なのかをはっきりさせないとね。お店も協力する意思はありますよ、ユーザーがゲームを買うきっかけになるなら大歓迎なんだし、みんなで考えるべきじゃないかな。

——もっとユーザーの視点でショウに何が求められているかを考えるべきということですか。

金　今のゲーム業界は川上と川下どっちに向いてるのかなってのがあると思う。たとえば新作のお披露目、発表会なんていうのも、高いところから見下ろすみたいのがあるしね。あれでカチンとくることがあるんだけど、クリエイターが舞台に出てくるときに、司会が「では、プロデューサーの●●さんに登場していただきましょう。本日は開発がお忙しい中をわざわざ来ていただきました！」とか言うじゃない。俺だって仕事で行ってるんだよ（笑）。遊びで行ってるわけじゃないし、わざわざ通常の仕事の合間を縫って来てるのは同じなのに、**発表する側の開発の人間を紹介するのに「お忙しい中わざわざ」って……**。なんであぁいう言い方するんだろうね。クリエイターはエライ、下々の者聞け、みたいなのはあるかもしれないなと。

——具体的にはズバリ、何が一番必要だと？

金　**やっぱり試遊ですよ**。お店だってそうです。感触を確かめるとか、欲しかったものをチェックするだけでもいい。**静止画や動画じゃわからない部分は多いんだから、8割の状態で遊べるものがあるのは重要。**未来のゲームの発表会もいいんだけど、次のゲームショウまでに出るもののみ発表、いつ出るのかもわからないのは禁止、くらいでもいいんじゃない？　今日発表になったものが、ふたを開けてみたら1年経っても発売されてないとか、何だかなあと思うでしょう。ユーザーにしてみても、ショウのドキドキが持続したまま地元に帰ってくるわけですよ。で、友達と**「ショップ寄って、今日見てきたあれを予約しちゃおうか」ってなっても、予約を受け付けてない。**これじゃ意味がないんですよ。だんだん気持ちだって冷めちゃうわけですから。予約を受け付けられない理由が、値段も発売日も決まってないから、じゃあねぇ……。これが今後の課題だと思いますよ。

——ありがとうございました。

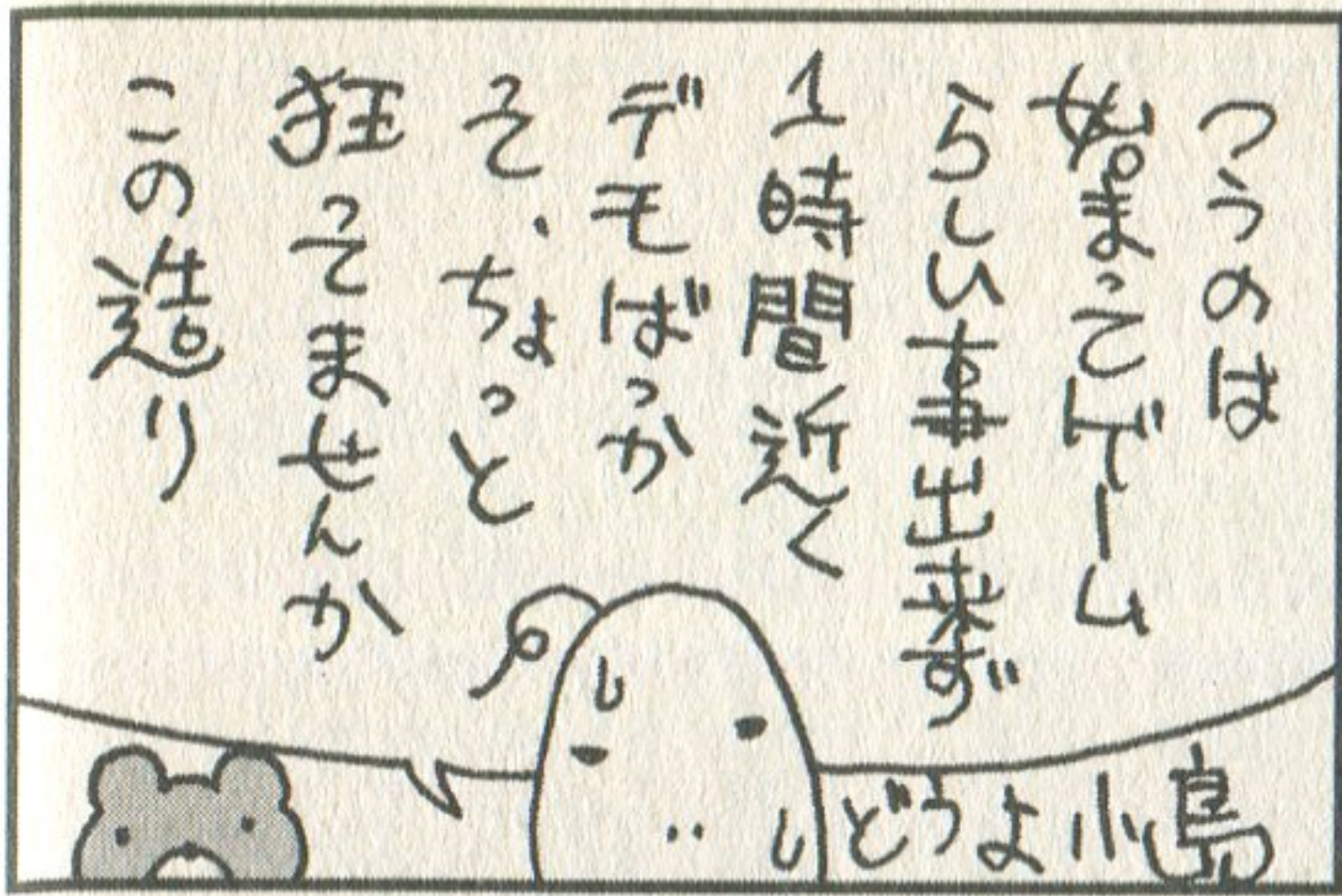
（8月某日　都内某所にて）

遠いいなぁ

イラスト：しろ

性欲を持てあます
スネーク

今回メタルギアソリッド3なんすけど正直発売日に買ってちょっとさわってほうちプレイ
粋な

つうのはぬまこゲームらしい事出来ず1時間近くデモばっか そ、ちょっと狂ってませんか この造り
どうよ小島

GAME BEAUTY MUSE EXPANSION

DRAWN BY TOMOHARU SAITO

今回エロイな 結局あそんだけどね
アダルト

ボインボインのエヴァ姉
ホウキョウ

パツキンメガネっ子やぶれストッキングで御奉仕のターニャ
モウケタ

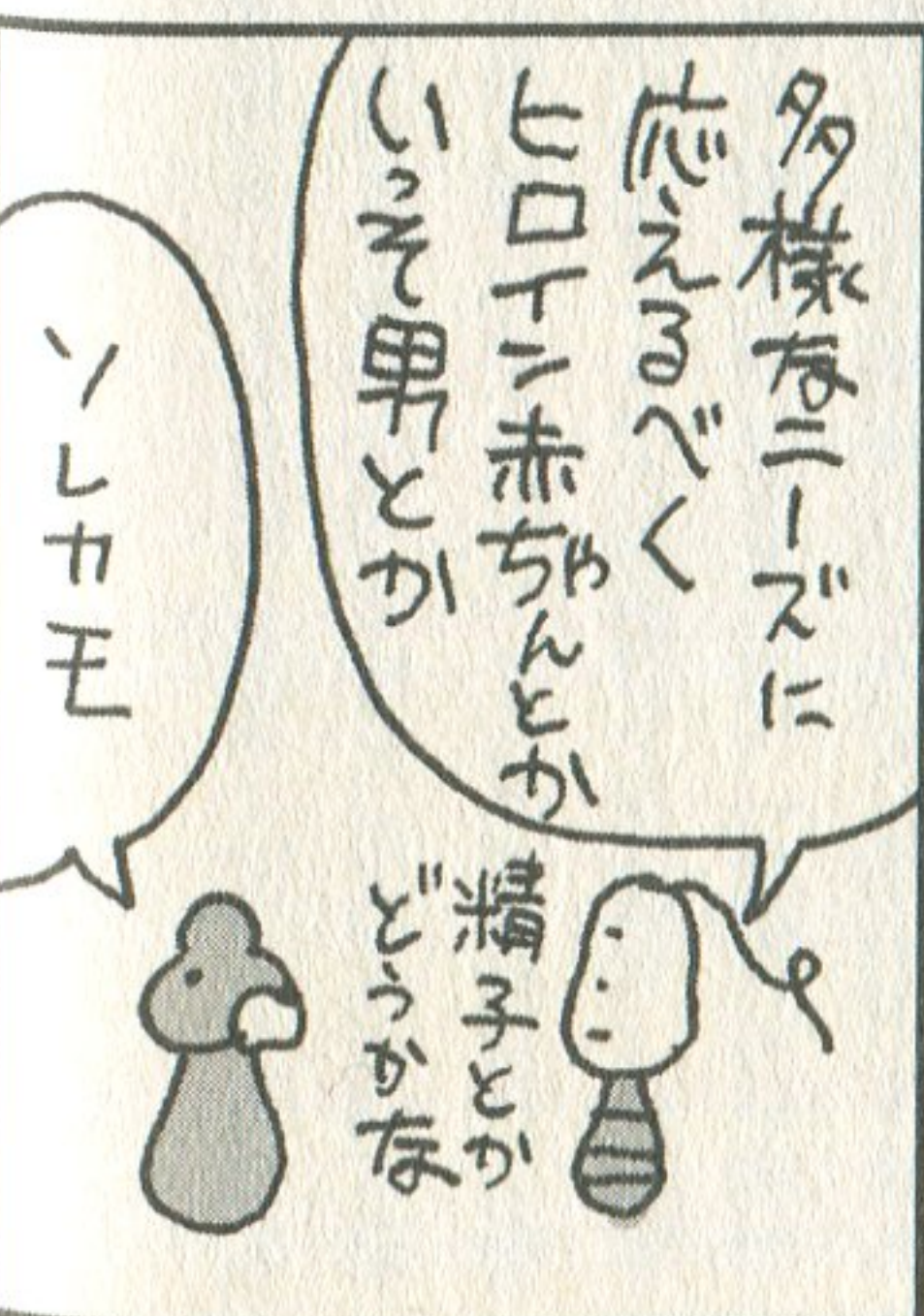
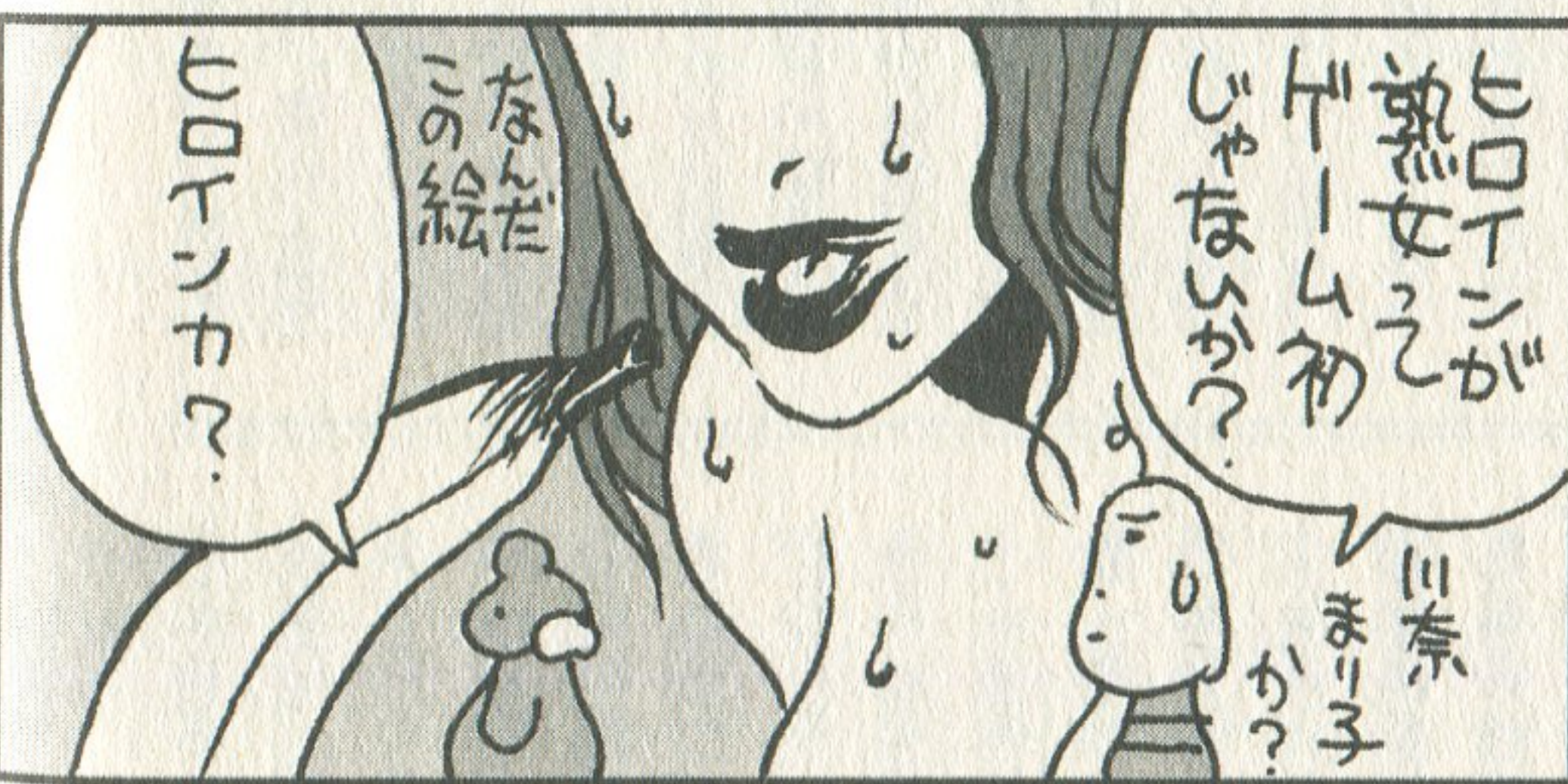
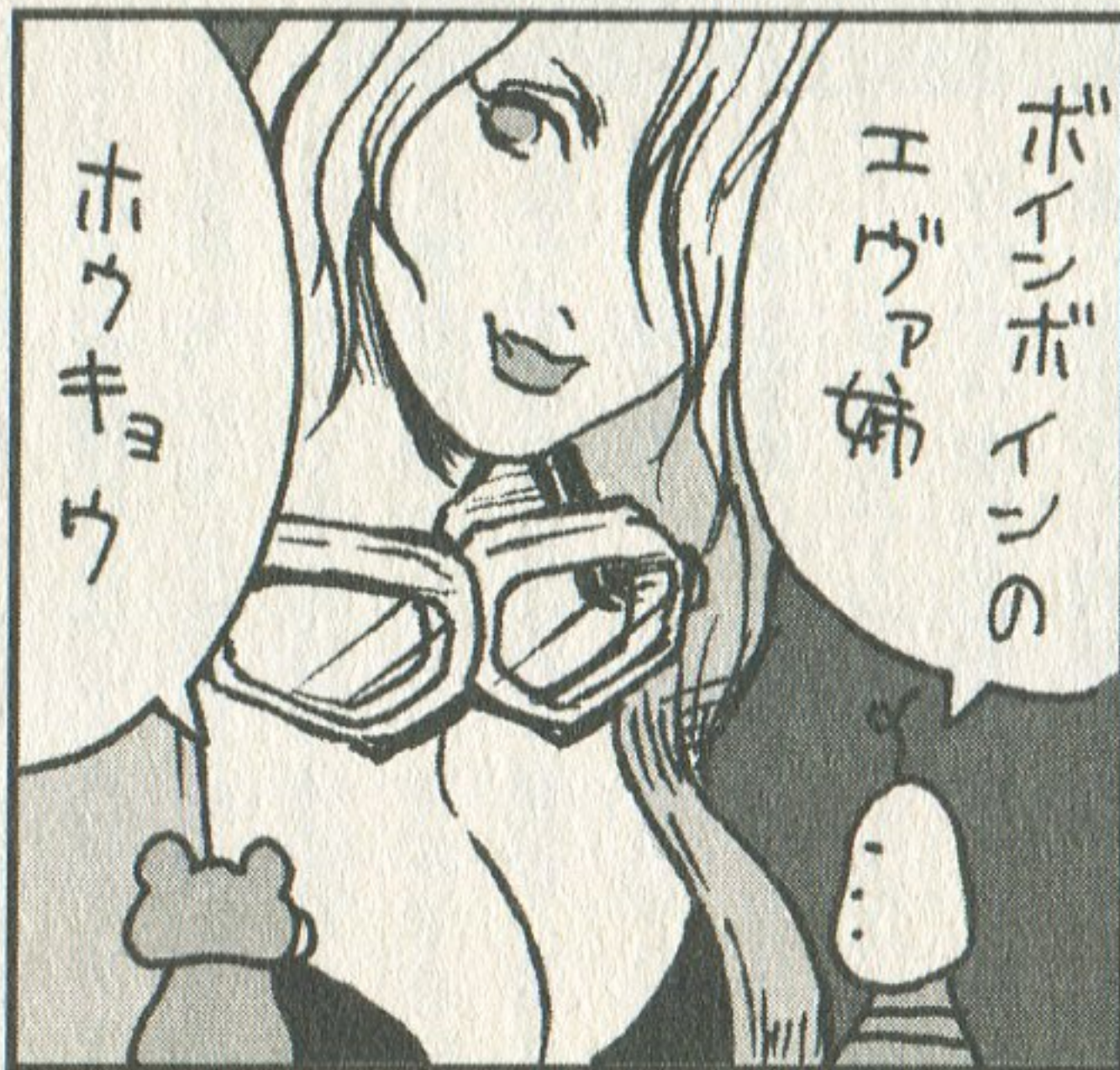
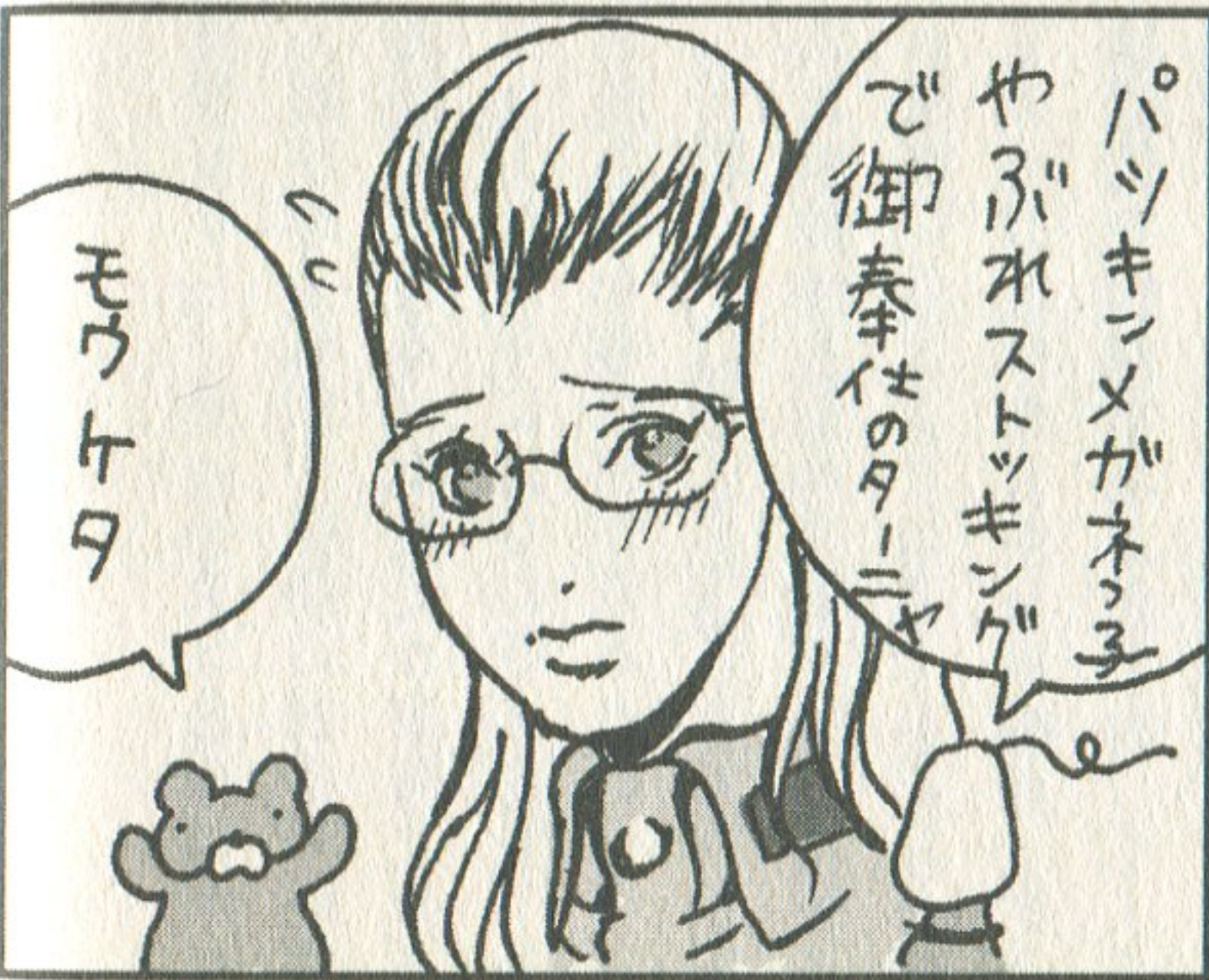
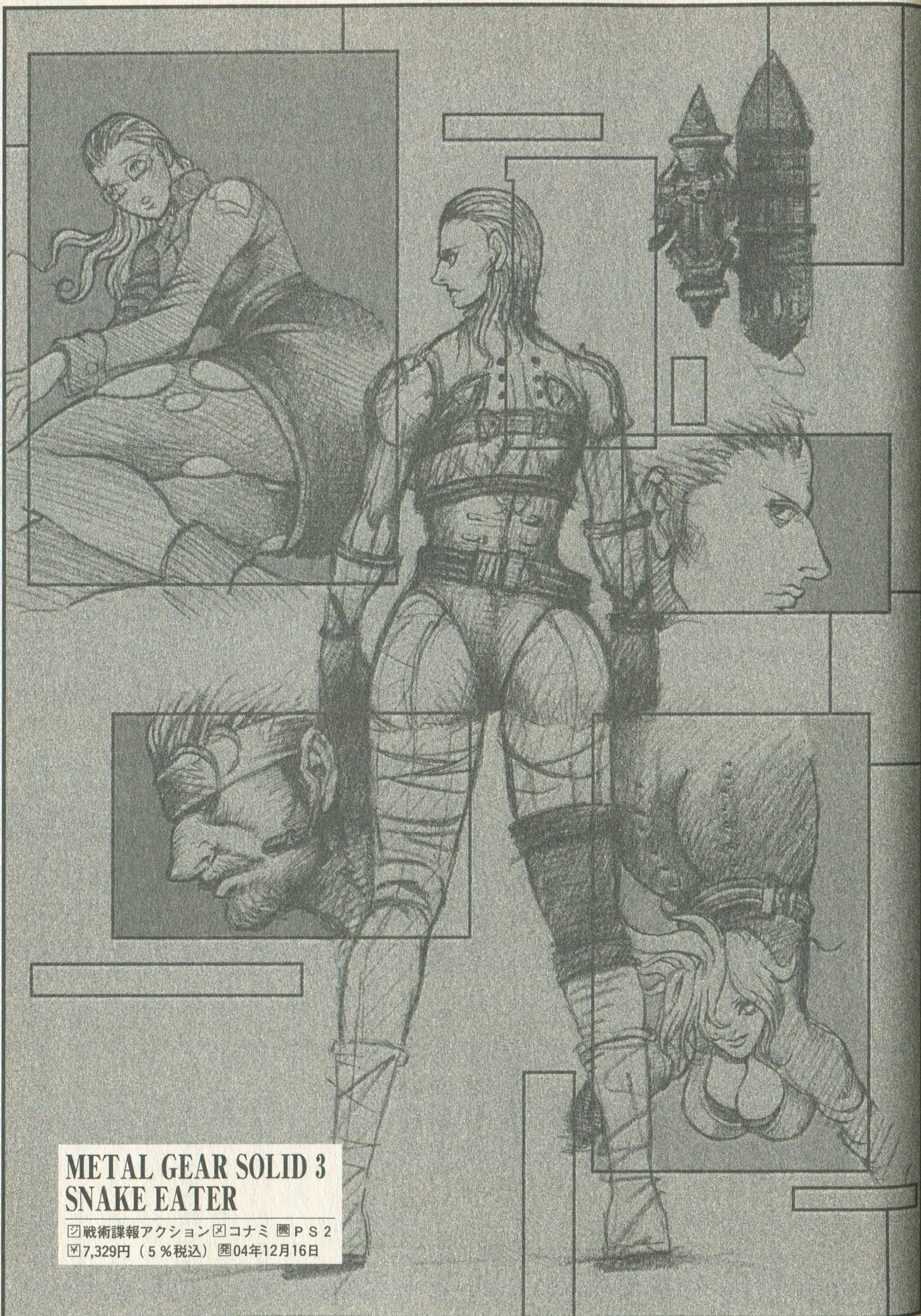
まあ一番濃いのは熟女キャラのボスな
何か？
ズー
ニェエヨ

ヒロインが熟女ってゲーム初じゃないか？
川奈まり子か？
なんだこの絵
ヒロインカ？

まあこーゆーのばっかじゃ皆飽きるしな
ニク…

ついでに萌え練習
*「誌面で練習しないで下さい」（担当）

そういやバアさんがヒロインのゲームもあったたな
オタネが

多様なニーズに応えるべくヒロイン赤ちゃんとかいっそ男とか
精子とかどうかな
ソレカモ

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

ジ 戦術諜報アクション メ コナミ 機 ＰＳ２
¥ 7,329円（５％税込）発 04年12月16日

なごしぶげいちょう

名越武芸帖

其の三十五 近況。そしてこれから

名越稔洋
株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディビジョン部長。現在PS2「龍が如く」を鋭意製作中。

龍が如く

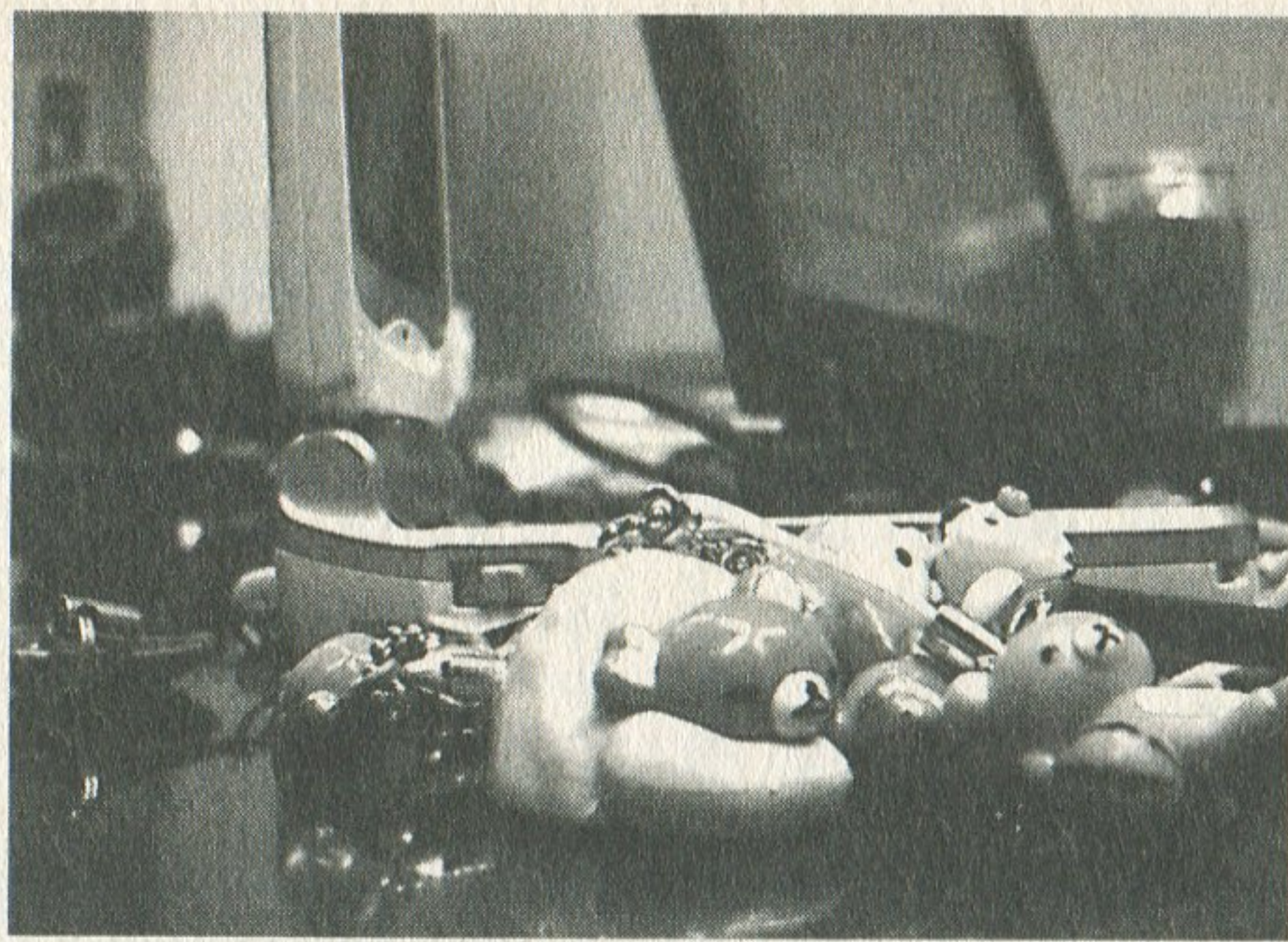
去る8月23日午後2時、新宿歌舞伎町のクラブハイツという古き良き時代のグランドキャバレーを会場に俺の新作ゲームの発表会を行いました。『F-ZERO』から2年。久々の発表会です。でもキャバレー？ 新宿歌舞伎町？ 何故にそんなところで？ と疑問に思う人も多いでしょう。では今回は年末発売予定の新作について触れさせて下さい。

実はそのゲームには今の俺自身のゲームに対する全てが込められています。この号が出る頃には既に情報もゲーム誌等でたくさん出ているかと思いますが、タイトルは「龍が如く」ジャンルはアクションアドベンチャー。舞台は東京。それも超リアルの繁華街。で、気になるストーリーや設定は1995年、とある組織に身を置く主人公「桐生一馬」が、孤児院時代からの親友達が巻き込まれた事件の身代わりになって投獄され、2005年12月、出所して更に事件が起き……的な流れのお話です。繁華街が舞台なだけに、そういう場所ならではのお店にもいくつも入れますし、そこに登場する人々にも設定、使う言葉、展開にも深さがあり、きっと様々な部分で驚いてもらえる作品だと思います。21世紀、我々が住む日本という国を、とにかくリアルに、エキサイティングに描いた作品であり、同時に情熱的な人間ドラマを楽しむ作品でもあります。

ではまず、何故日本が舞台なのか？ そして繁華街という、ある意味限定された場所を選んだのか？ そしてそれを何故今出すのか?? についてですが、実はこういう意図がありました。今を去ることやや昔、日本のゲーム業界は「国内でのゲームの売り上げの減少」「日本と海外との嗜好格差による日本製ゲームの海外不振」「同時に海外ゲームメーカーの台頭」「開発費の向上と収支のアンバランスな状況」等、様々な形で問題が噴出してきました。しかもその問題は一時的なモノではなく、携帯電話コンテンツの更なる普及、ネットコンテンツ等の普及も問題に拍車をかけ、時間が経つ毎に深刻さは増します。しかし各メーカーとも打開策を打ち出せず、ワールドワイドマーケットで収支のあらかじめ見込めるタイトルへの集中投資を始めました。言うならば手堅い、守りの戦略。しかしその結果、市場には既出で認知度の高いタイトルの続編が氾濫し、そのタイトルで大きく投資している分、それ以外の、つまり新規タイトルで大きく作れるものが減っていきます。そしてその様子は市場の硬直的な空気を生み出し、消費者的には「ゲームに対する期待」その

ものに疑い、諦め感を産み出させ、ゲームから引き離してしまう結果に繋がっていきます。そんな最中、俺も当然ゲームを作っていました。当時の俺は『スーパーモンキーボール』を作り、日本では難しかったものの海外で大ヒットし、任天堂さんと『F-ZERO』を共同で……という話が起こった時期でした。で、結果『F-ZERO』を作るのですが、心の中では毎日のように「この状況下で何か〝前向きに〟仕掛けたい。でもそれは何なのか？」と自問自答していました。多分、その頃のゲーム批評の原稿も、そう言う気持ちを抱きつつ書いたものが多く、今思えば愚痴のような、ある種のマニフェストのような内容が多く、当時の自分の葛藤がそのまま出ていた気がします。

3つのマニフェスト

そして2年前、ある決断をしました。「今、俺の信じる面白いゲームというものを力一杯作ってみたい。」同時に幾つかの戦略基準も考えました。「1、マーケティング的に新たな基準で絞り込みを行うこと」「2、ユーザーの興味、嗜好をもう一度ゼロから考えて、意志を持ってゲームの可能性を市場に再提案すること」「3、クオリティーに必然性を持たせること」。まず1の結論として「日本が舞台のゲームを作ろう。そして日本人だからこそ心から頷ける、本当にグッとくるお話を作り、ゲームを進める上でも日本人が今の生活をしているからこそ納得が出来るシステム、展開を目指そう」と考えました。そしてそれにはこういう理由がありました。そもそもゲームは日本発で世界中に広まった数少ない文化。以前は日本製のゲームが否応なしに世界中で売れた。しかしそれは発信地によるアドバンテージがあっただけで、海外メーカーの実力が上がり、嗜好性にマッチしたマーケティングを考えれば、海外では海外メーカーが作るものが最も自然に売れていくのは当然。しかし日本のメーカーは内容、グラフィック、遊びの嗜好、全てにおいて〝日本でも米国でも欧州でも通用する〟モノを追い求め続けた。しかし結果は子供向けの商品を例外として、それ以外のマーケット向け商品は海外に差を付けられる一方。しかも肝心の日本も、そういう曖昧な狙いの商品に市場の反応は良くありませんでした。それを教訓にして、日本人が心底楽しめる日本人向け、という絞り込みを行ったわけです。そして2。まず原案（ゲーム概要とシナリオ設定）を考え始めました。しかしどうにもピンときません。そこで気づいたのが〝対象世代〟でした。「そうか。日本に絞ったとは言え世代をもっと絞らないと強いメッセージ性をもったようなエンターテイメントを作るのは難しい……」そして色々考えた結果、対象年齢を上げて18歳以上推奨という基準で考えてみることにしました。それはむしろゲーム離れを始めている世代であり、ゲームに対して保守的な人も多く、商売的には最も難度の高い世代とも言えるのですが、でもその理屈はそもそも現状の商品構成で培われた理屈であり、今から自分の提案するモノが〝新しいモノ〟として胸を張れるモノに出来るのであれば、その理屈は乗り越えられるのではないか？　むしろ逆に乗り越えられるモノにしなくてはならないはずだ、と考えました。そして18歳以上は可処分所得が多い構成の世代である分、大きく狙う上ではどうしても外せないマーケットでもあり、ここに中心を置き、あ

る意味「大人向け」というターゲッティングをしました。そして原案は俺が考え、ウチのスタッフがシナリオ化します。しかしなかなかピンと来ません。もともと18歳以上を中心に仕事をしたことがない分、弱点が露骨に感じられました。そして「やはり外部の力を借りよう」と考え、その時の原案の下地にマッチした作家さんに声をかけました。「不夜城」の著者で有名な作家の馳星周氏に。俺は最初からいきなり条件を突きつけました。不躾だとは感じつつも最も大事な条件を。それは「原案はウチ。そして展開もゲームである以上ゲームとしてテンポ良くしたいので、基本はウチの考えで。でも物語として完成度を上げるため、アドバイスをして欲しい。本（読むモノ）として完成度を上げるためのお願いではないことをくみ取って頂きたい」で、たくさん話をして、俺の考え方を十分に理解してもらい、最終的にOKを頂きました。今思い直しても、良くOKくれたなぁ。馳さん本当にお世話になりました。あの厳しいお言葉の数々は一生忘れません……。

そして本格的にスタートします。しかしすぐに更なる問題、というか、あることに気づき、会社に提案をしました。開発費です。当初、ある線で考えていたのですが、どうしても上げる必要を感じました。それは単にもっとお金が使いたいという意味ではありませんでした。作品が内容として輪郭が見えてきた段階で、その内容が過激でリアルな分、きっとリリースした時に反発も多いだろうと想像しました。しかしそのエンターテイメント性には自信がありましたし、メッセージ性、ゲームとしての完成度、充実度にも自信がありました。でもある意味で変な誤解をされがちだとも考えました。つまり「過激さを安直に商品フックとして使っただけの商品」と思われがちかもしれない。ではその感覚を変えてもらうにはどうすべきか？　それは「本気で作っている事を伝える」しかないと思いました。それはスタッフ達の情熱も然りですが、まず「圧倒的なクオリティー」で訴えるべきだ、と言う結論に達し、開発費もある程度しっかり使わせて頂きたいと会社に訴えたわけです。これが前述の戦略基準の3の中身です。でも開発費が全てではないのは事実です。俺はゲームマーケットに不景気風が吹く最中、あることに注目していました。それは日本映画です。20年程前、日本映画産業はガタガタでした。「何を作っても売れない」「日本映画になんて興味がわかない」と言われハリウッドに押され続け、その理由は「やはり金額のスケールが違う」という意見が多かった。でもどうでしょう？　今、日本映画の観客動員はかなりのモノがあります。むしろ良い。ではその状態になるために日本映画は「ハリウッド的アプローチ」を解決策にしたのでしょうか？　違いますよね。では何なのか??　この話は一回だけでは書ききれないので、また次号でもしようと思います。ではまた。

（ケータイストラップの）リラックマです

一番新しくて一番古いゲームが始まった

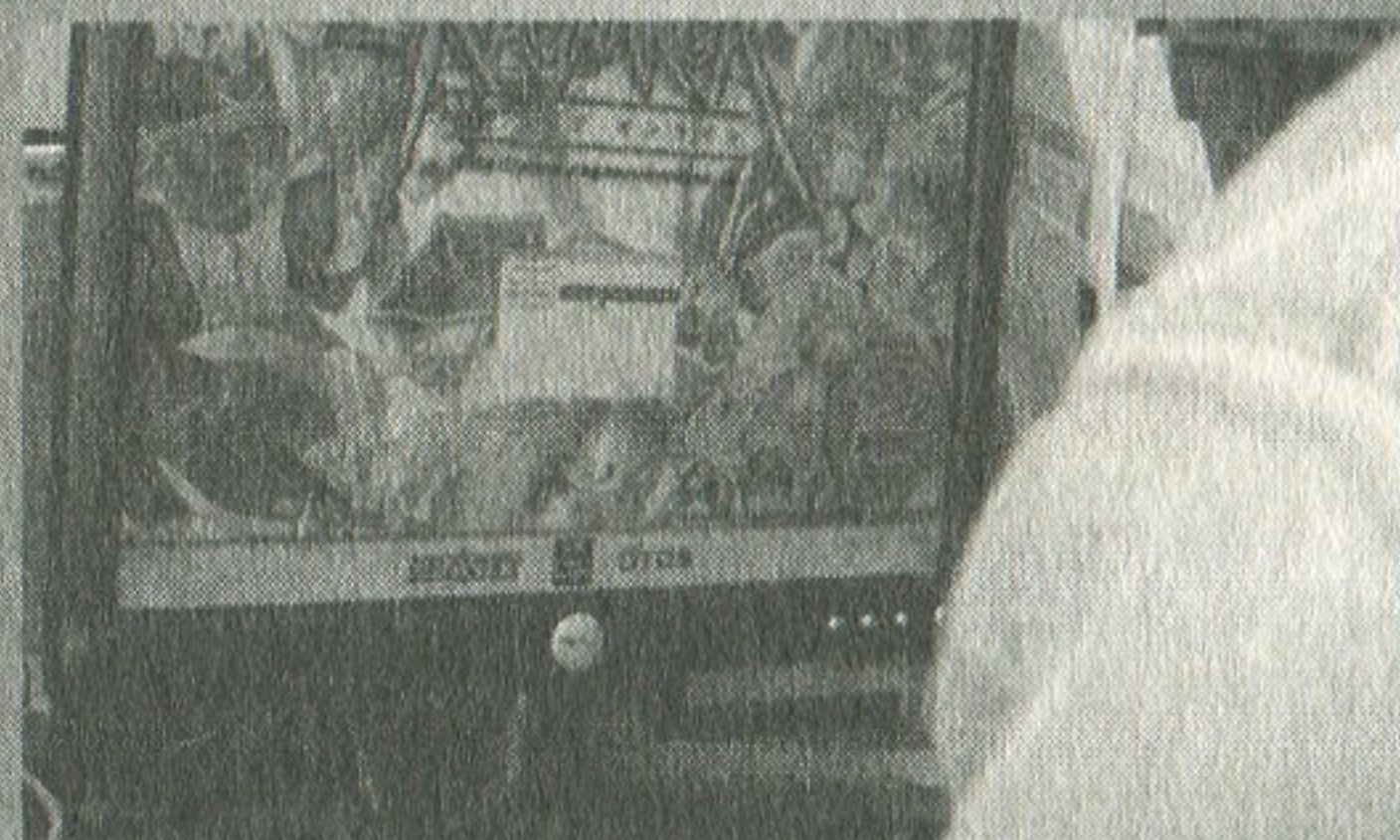
代替現実ゲームが来る!?

ARG
Alternate Reality Game

「代替現実ゲーム」という言葉を初めて目にする読者も多いだろう。アメリカで大流行し、日本でも一部マニアたちが注目するゲーム形態なのだ。

「代替現実ゲーム」(ALTERNATE REALITY GAME)とは?

「ARG」と略して呼ばれることもある「代替現実ゲーム」。これは、ARGを初めて日本国内に紹介した「Hotwired Japan(http://hotwired.goo.ne.jp/)」による「ALTERNATE REALITY GAME」の日本語訳だ

従来の「ネットゲーム」と「代替現実ゲーム」の違い

ネットゲームは他のプレイヤーとの協力が必要な場合もあるが、基本的にゲーム内で完結する

代替現実ゲームでは、ネット上のプレイに加え、現実の世界での行動を必要とする

「代替現実ゲーム」の場合、他のプレイヤーとのリアルでの接触がゲームの内容に含まれており、それナシではゲームをクリアできないようになっているのがポイントだ

もうモニタにかぶりつきでプレイする時代は終わった!?

クリアにはオフラインでの行動が必須!!

ゲーム内通貨の売買や掲示板での情報のやりとりなど、ネットゲームのプレイヤー同士がゲーム外で接触することは珍しくない。しかし、それらはあくまでも本来のゲーム外での行動だ。これから紹介する「代替現実ゲーム」は、指定された公衆電話で通話したり、プレイヤー同士が実際に接触するなど、ゲーム外での行動はおろか、現実世界での行動がゲーム内容に含まれる、インタラクティブな「オンライン+オフラインゲーム」だ。

一見面倒なシステムだが、モニタ内で展開されていたゲームが現実世界に影響してくるような不思議な感覚を味わえる。発祥地のアメリカでは、この感覚の虜になってしまう人が続出中なのだ。

未来からのメッセージを受信せよ！「I LOVE BEES」

プレイヤーを家の外に引きずり出すシステム

今まで最も成功した代替現実ゲームが「I LOVE BEES」だ（現在、ゲームは終了している）。このゲームは「Halo2」のプロモーションの一部ということが公然の秘密となっていた。しかし、プロモーションの一部といえど完成度は非常に高く「2005年ゲーム・デベロッパーズ・チョイス・アワード」で「Innovation」を受賞したほどである。

ある日、養蜂に関するサイトに異変が訪れ、本来の画面が謎の文字や絵で埋め尽くされてゆく。そこに書かれた言葉を集めていくと、宇宙大戦争に直面した2552年の地球に住む6人からのメッセージが浮かび上がってくる……。その6人が未来から送ってくる指示に従い、プレイヤーたちが存在する「過去」を変え、宇宙大戦争を回避するのがこのゲームの目的だ。

6人からの指示は、公式サイトだけではなく「公衆電話」にも配信されるため、プレイヤーは実際に外出する必要に迫られる。6人からのメッセージに応答すれば、ストーリーに介入することもできた。

100万人が参加!! 史上最大規模のARG『I LOVE BEES』

一瞬しか見れない「I LOVE BEES」のTOP画面

サイトには養蜂に関する情報が掲載されているが…

あっという間に謎の画面に書き換えられてしまう

養蜂に関するサイトの「I LOVE BEES（http://www.ilovebees.com/）」は、どのページを開いても一瞬で不思議な画面に切り替わってしまう。未来の地球人が発信したSOSが、このサイトと混線してしまったという設定だ

『I LOVE BEES』のゲームの流れ

ハッキングにあったかのような「I LOVE BEES」の公式サイト。謎の画面に書かれた言葉を集め、ストーリーの一部や、プレイ方法をさぐる

1. 「I LOVE BEES」のサイトで公衆電話のGPS座標、電話が掛かってくる時間、問題をクリアするためのヒントや条件などの情報を入手
2. 公衆電話を探し出し、掛かって来た電話（ラジオドラマ）の質問に答える
3. 正解すると次の回が30秒間流れる

公衆電話を探し出しメッセージを受信！

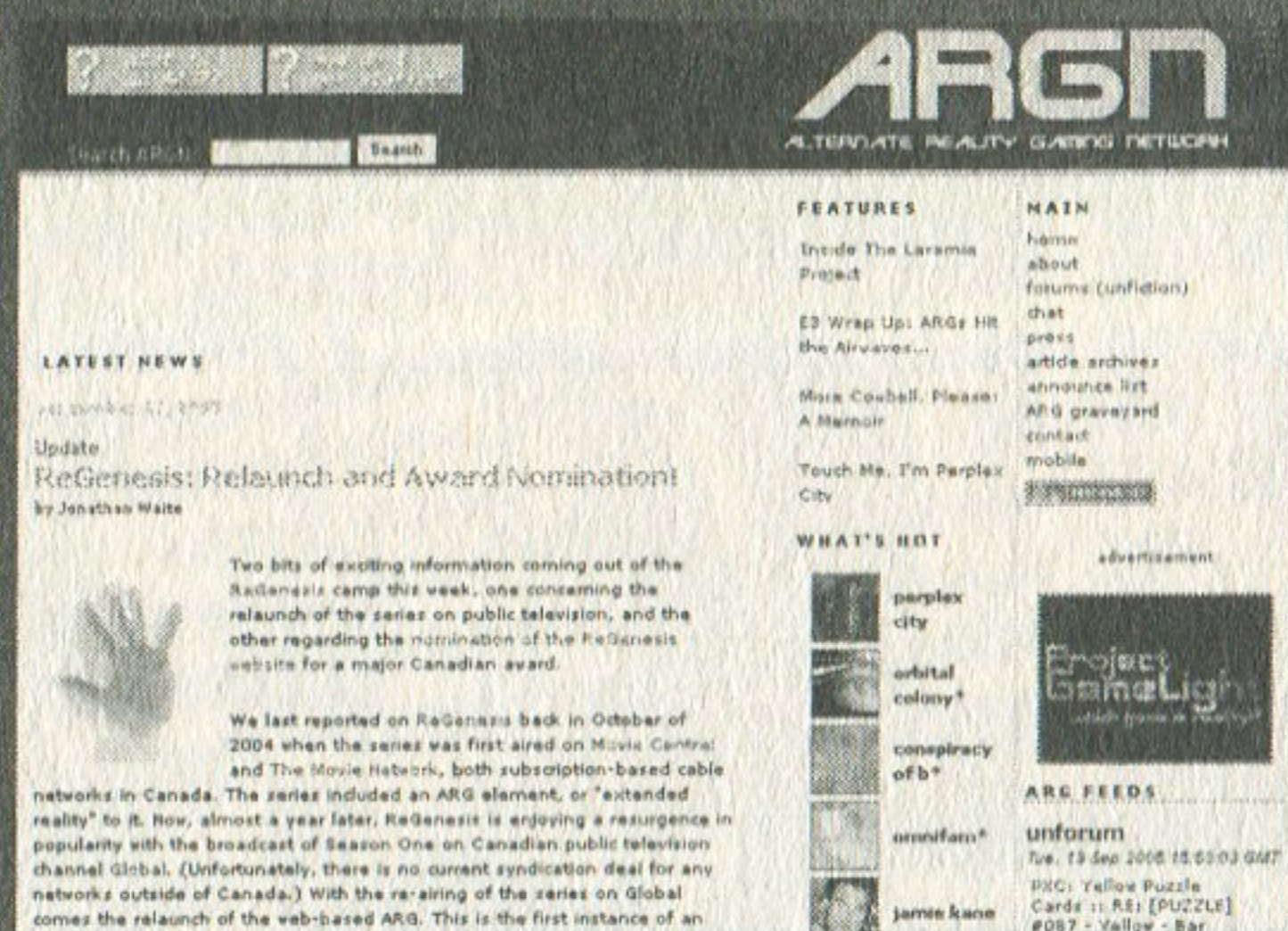
あらかじめ細切れのラジオドラマが用意されている。それらが配信されるのは、国内外のどこかにある公衆電話だ。プレイヤーたちは、公式サイトから公衆電話の場所などに関する情報を入手。ドラマを受信し、ストーリーを進めていく

自分がストーリーの一部になれる!!

あらかじめ録音された音声ではなく、ドラマに出演する声優が直接電話をしてくる場合も。その時の会話は録音され、ストーリーの一部として公式サイトに収録される

代替現実ゲームが来る!?

アメリカのARG事情

「代替現実ゲーム」が生まれたのは2001年

世界初の代替現実ゲームは、2001年にスタートした「The Beast」だ。これはスティーブン・スピルバーグ監督の映画「A.I」のプロモーションの一環で、「A.I」の宣伝用ポスター内に書かれた文字がゲームの入り口となっていた。アメリカでは「The Beast」以降いくつもの代替現実ゲームが運営されており、それらの情報は「ARGN(http://www.argn.com/)」で入手可能だ

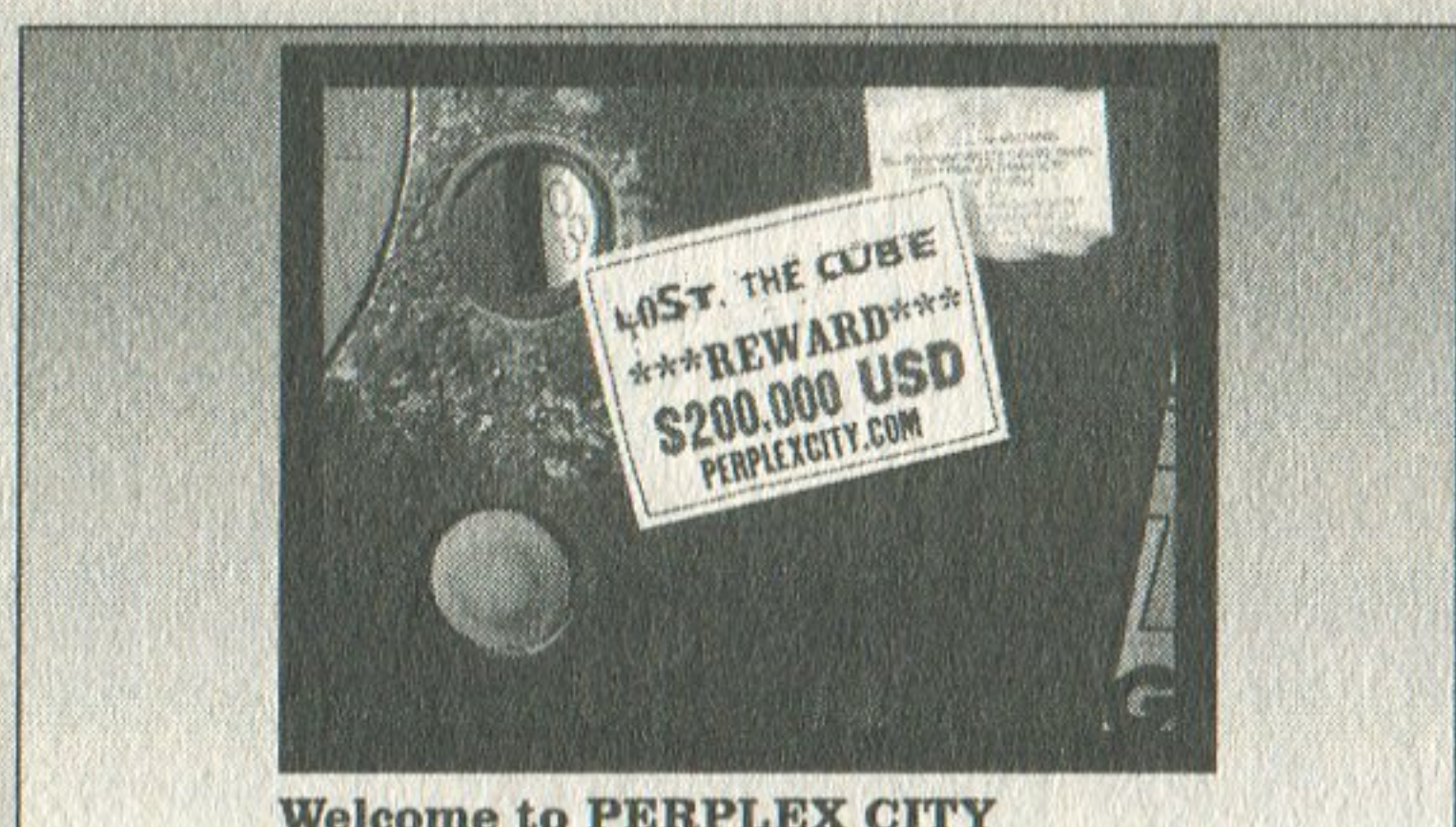
現在進行中のアツイARG!

今年になってようやく完全に単体で運営される代替現実ゲームがアメリカで登場した。それが「Perplex City」だ。

このゲームのあらすじは、「Perplex City Academy」から盗み出され、地球のどこかに隠されてしまった「Receda Cube」を探し出す……というもの。プレイヤーたちは、「Receda Cube」に関する情報が隠された「puzzle cards」を購入し、それを元に協力し合ってゲームを進めていく。

「Receda Cube」を見つけ出すと20万ドルもの賞金が支払われるということもあり、今最も注目される代替現実ゲームである。「puzzle cards」は、オンラインまたは全世界9つの店舗で販売されており、今後販売店舗数が増える予定とのこと。ぜひ、日本国内での販売を期待したい。

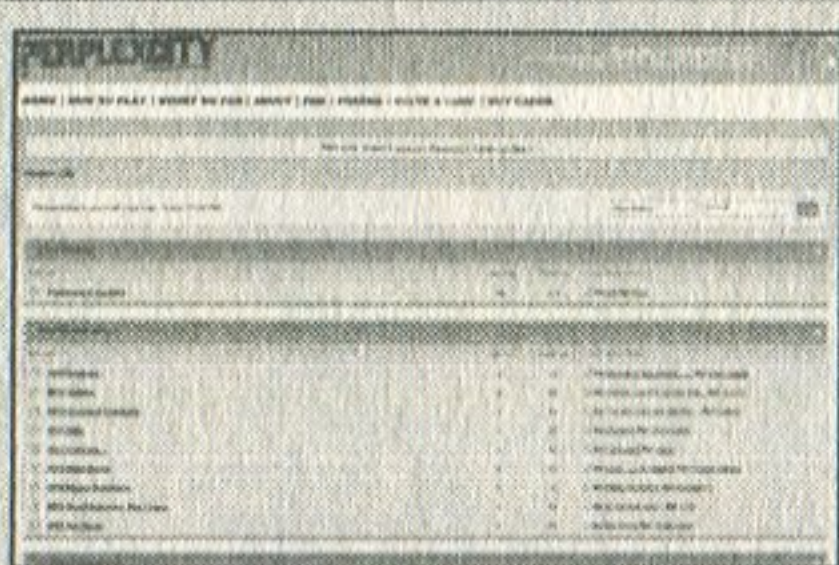
賞金20万ドル!! 非タイアップARG「Perplex City」

Welcome to PERPLEX CITY

Mind Candy (http://www.mindcandydesign.com/)という企業が運営するARG「Perplex City(http://www.perplexcity.com/)」のサイト

「Perplex City」のゲームの流れ

現実の世界で販売されているIDナンバー入りのカードを購入

カードに記された謎を解く

「Perplex City」のサイトにカードのIDナンバーと解答を入力。正解ならポイントが加算される

公式サイトにはプレイヤー同士が情報交換を行うための掲示板が用意されている。カードのトレーディングも行われているぞ

カードに隠された謎を解け!

地球のどこかに隠された「Receda Cube」を探し出すのが目的。「puzzle cards」に隠された謎を解き、ポイントを集めていくと「Receda Cube」の在りかにたどり着ける!?

どこでも「Perplex City」といっしょ!

「puzzle cards」には、「Receda Cube」に関するさまざまな情報が隠されている。これを持ち歩けば、いつでも「Perplex City」の世界に突入できるのだ。自分の周りにプレイヤーがいるなら、直接会って一緒に謎解きをする……といった楽しみ方もできる

日本にもついにARGが上陸!!

実は、日本でもすでに代替現実ゲームが行われている。それが某巨大掲示板の有志によって運営されていた「AI／HA（あいは）」だ（現在、ゲームは終了している）。

このゲームでは、最初に9ケタのパスワード（ゲーム内では「フラグメント」と呼ばれる）が数十個用意されている。それらは3ケタに分割され、各プレイヤーたちにメールで送信される。分割されたパスワードを手にしたプレイヤーたちは、電話・ネット以外の手段を使って、結合を行う。すべてのパスワードが結合できれば、ゲーム終了……という仕組みだ。

やはり個人レベルでの運営には限界があったようで、ゲーム進行には不満を感じるプレイヤーの意見が目立った。だが、代替現実ゲーム自体それなりの資本がないと成功しづらいと言われているうえ、国内初挑戦だったことを考えれば、一応終了までこぎ着けられただけでも大健闘と言えよう。

フラグメントの結合方法がポイント

分割されたパスワードは、メールで送られてくる。ただし、パスワードの結合はネットや電話以外の方法を使うというルールになっていたので、プレイヤー同士が直接会うか、一方が郵便局留めで郵送または指定の場所に書き残してくる……などの行動を取る必要があった

日本初の代替現実ゲーム「AI/HA」

「AI/HA」の公式サイト
（http://www.geocities.jp/aiha_v2005/index.html）
携帯電話用のサイトも用意されていた

「AI/HA」のゲームの流れ

- 一部のプレイヤーへフラグメント（パスワード）の断片が記されたメールが送信される
- 「AI/HA」のサイト内にある掲示板で、結合できそうなフラグメントを持つプレイヤーを探す
- フラグメントの結合を行う
- 結合したフラグメントをメールでゲームマスターに送信
- 結合が成功していれば、ゲームマスターからオマケ画像が送信されてくる

フラグメントの結合が目的

公式サイト内のブログには、ゲームマスターたちが随時ヒントやゲームの進行状況を書き込む……予定だったようだが、更新状況はイマイチで、物足りなく感じるプレイヤーが多かったもよう

今後のARGの行く末を占う

虚構であるゲームの世界と、現実世界が入り乱れるさまを描いた小説「朝のガスパール」。その発表から十数年がたち、小説の中で起きていたはずの出来事は、いつしか「代替現実ゲーム」というカタチで具現化していた。

「代替現実ゲーム」を成功させるには、従来のネットゲーム以上にストーリーとシステムの作り込みが重要となる。今までの成功例のほとんどが、映画やゲームのプロモーションとして行われたもの……つまり完成されたストーリーを元に展開されたものだったのだが、それは決して偶然の出来事ではないのだ。

日本ではまだまだマイナーな存在であるが、海外での成功例が増えれば、今後運営に乗り出す企業が出てくることであろう。その日はきっとすぐそこまで来ているハズだ！

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る連載！

悲しく楽しいゲーム業界 裏事情

written by 橋本和明

第25回 下請けゲーム会社が夢見るゲームの未来

ユーザーのゲーム離れは昨今著しく、テレビの前でゲームプレイなんてナンセンス！　というようになってきてます。だから、業界的にはもっとすごい「夢のゲーム」をユーザーに見せて、少しでも人が離れないようにすべく、必死の努力をすべきだと思うのですが、下請け会社でいざソフトを作っている現場では、なんか最近ゲームが大きくなりすぎて、誰も全貌が見えない故に、完成させることだけに向かっていて、面白さの追求はどこなのよ？　みたいなことも多く、どうにかならんのかとユメマボロシばかりを語っています。では、どんなゲームが「夢のゲーム」なのでしょうか。

面白いパズルゲーム

ゲームが複雑化しているということは、一本作るのに莫大な費用がかかることなどから、新規参入が困難ということ。大手が合併を繰り返している昨今、版権すらあまり持っていない下請けゲーム会社が何をできるというのでしょうか。けれどそんな下請け会社も、パズルゲームなら、一発当ててメーカーとなるチャンスが残っています。プログラムは簡単なので、すぐ試作できます。あとは人に遊んでもらって、面白ければいいんです。古くなることもなく、誰でも短時間で遊べるゲームは、ゲームの理想そのものではないでしょうか。でも、そんな面白いゲームはそうそうできるわけないんですけどね。

モデリングぐりぐりのゲーム

下請けゲーム業界は、先進各社に比べ開発能力に数年分の開きがあり、プレステが出たあたりの時代のことを懐かしんでいる人も少なくありません。ただ、その理由は技術力の進歩が単純に遅れているからではなく、分業化が進んだ今、全ての作業をオール内部で終わらせられる会社が少なくなっているため。指定された素材を料理するばかりで、好きなようにゲームを作れないからです。ただ、そういう人に限って、ゲーム画面が3Dである必然性を聞くと、かっこいいから、とか、そうでないと売れないから、とか、ゲームの本質ではない理由を述べてくれるのがかなり痛め……。

安い予算で売れるゲーム

たいていの人はこういうむちゃをぼやきます。そんな人には「いやじゃあもうゲーム作らなくていいから」と言いたいところですが、実はそんなゲームも一時期は存在しました。世間ではそれを「ギャルゲー」と呼び、作るだけでわっさわっさもうかったのです。しかしそれも、ユーザーの目が肥えすぎて、そのお眼鏡にかなう絵描きが激減したため、最近は「絵だけゲー」は売上、タイトル数共に減少の傾向。新しいものはないかと模索中なわけであります。近年は古い版権を利用した集大成的ゲームやゲームをまとめるなど、過去の資産を利用したものが同じ感覚かもしれません。

イラスト：安本豪“leye”

かなり後ろ向きで夢もへったくれもないようなものがずらり3つ並びましたが、ユーザーのみなさんはどんなゲームを未来に期待しているのでしょうか。そして夢のゲームが思い描けた人。置き場所はあるか、現実的に変える値段か、などを考えると、いくら未来になろうと実現し得ないものだったりはしないでしょうか。昔ならば「弾がいっぱい出るシューティング」とか、ハードウェアさえ進化すれば可能な未来図が誰でも容易に描けたんですが、もしかしたら誰も未来のゲームなんて見えてないんじゃないかと思う次第です。

すべてはネトゲのために

ネトゲはすべてのために

今回のお題

ネトゲで友ができるとき

text by　春生文

ネトゲ。それは「やっている人にとってはもうひとつの現実に匹敵する世界だが、やったことない人にとっては謎の多いブラックボックスのような世界」。世界観やシステムを一から説明することが難しいため、趣味はサッカーです、将棋です、というようにあっさりと理解してもらえないどころか、「サッカー友達、将棋仲間ならわかるけど、ネトゲ仲間って何？」とまでいぶかしがられてしまう始末。

そこで前回から引き続き、「ネトゲのえん罪を晴らす！」ということについて考えていくこのコラム、第二回のお題はズバリ「ネトゲで友ができるとき　ネトゲで知り合った顔も知らない人を命がけで守りたい仲間とか言っているネトゲユーザーって変！　とか言うけど、本当はどうなのよ？」である。

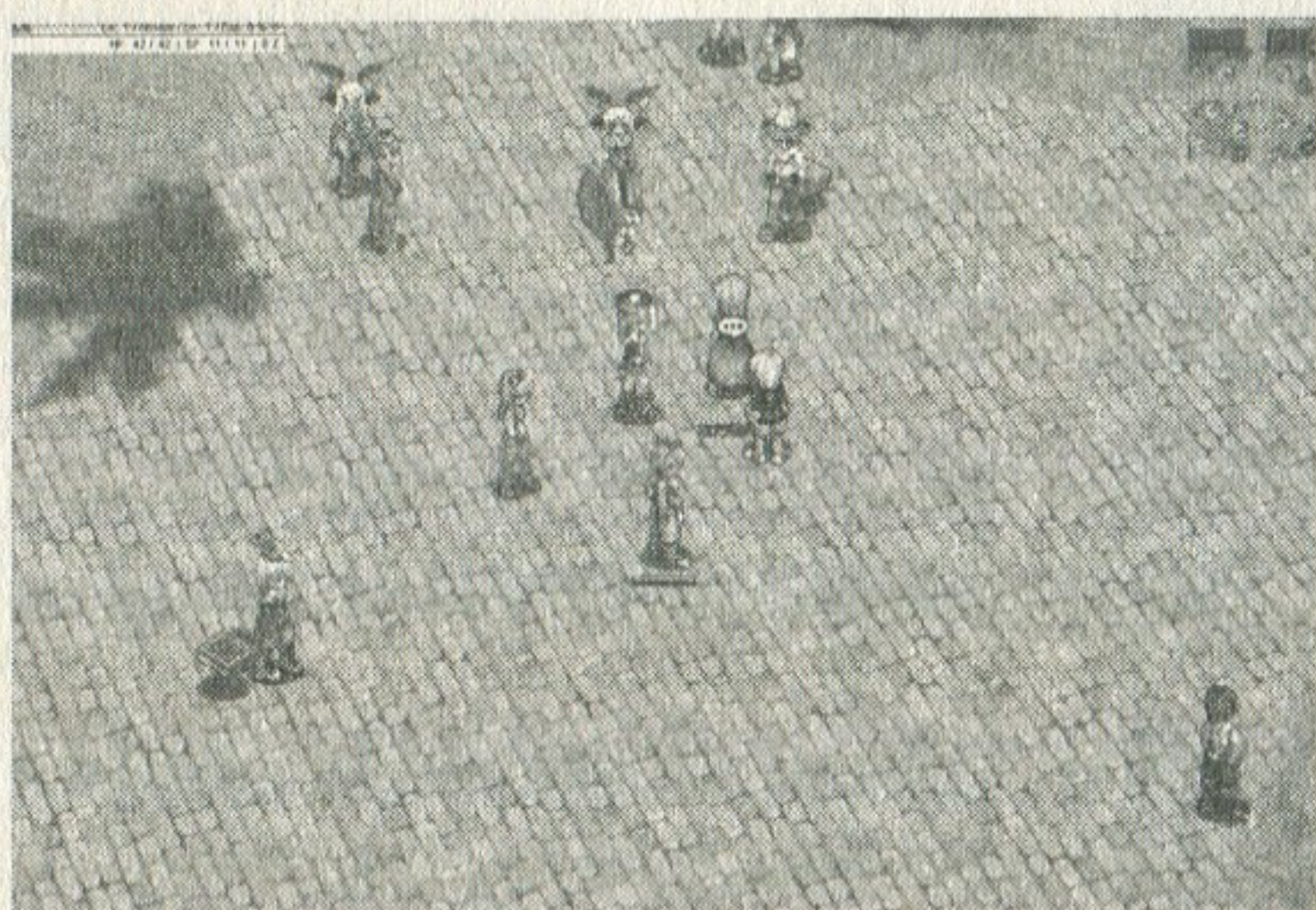
さて、どんなネトゲでもあまり変わらないと思うが、最初に世界に降り立ったばかりのキャラというのは、「システムに与えられた仮想人格」以外の何者でもない。お決まりの戦士や魔法使い、あるいは自由にスキルやステータスや肌の色などをいじって作った鍛冶屋であるにせよ、「もしかしたら世界中にひとりぐらい同じパターンのキャラを作っている人が居るかも」という可能性はぬぐいきれない状態だ。しかし、ネトゲ世界には数千人の「見知らぬ、しかし現実世界のどこかで誰かによって操作されているキャラクター」が存在する。彼らと積み重ねていく関係そのものが、私たちのキャラの個性や役割を「二人といない何か」へと変化させていくのだ。

会ったこともない顔も知らない人を友と呼べるか!?

たとえばあなたが初めて会話を交わした誰かは駆け出しの裁縫師であり、ダサい衣服を身にまとったあなたを見て、「私の作った服をあげる」と申し出てくれるかもしれない。すると、その瞬間あなたのキャラはその裁縫師にとって「私の作った服を受け取り、身につけてくれた人」という特別な存在になる。つい数分前までは何の個性もない存在だった自分のキャラが、他人とのかかわりの中で「何か」になっていく。こうして、人との出会いやかかわりを重ねるたび、日々「何か」になり続けていく不思議。それこそがネトゲユーザーをして「自キャラはもうひとりの自分」と言わしめる魔法であり、彼らを引きつけてやまない魅力なのである。

中にはネトゲでもうひとりの自分を演じることに対し、「リアルでパッとしないからネトゲで勇者を気取っているのだろう」と皮肉に受け取る人もいるだろう。しかし「勇者的な人物」としてネトゲ内で立場を確立するのは、転校してきた女子中学生が「私のことエミリーって読んでね」と言ってエミリーと呼ばれるようになるのと同じくらい難しい。仮想のネトゲ世界とはいえ、他人の存在がある限り、万能のおとぎ箱にはなり得ないのである。

そして同じことが「命がけで守りたい仲間」たちにも言える。ただ漫然と一緒に遊んでいただけの相手のために、自分の時間を費やし、利益にならないことでも進んで手を貸そうと思うことはまれではないだろうか。互いに積み重ねた「与えた何か、受け取った何か」があるからこそ、そのキャラはかけがえのない「仲間」になり得る。

現実、ネトゲにかかわらず、人が生きていくとき、それは変わらない真実なのではないだろうか？

キャラはドット絵だがその向こう側には人がいて、怒ったり笑ったり泣いたりしているのがネトゲの醍醐味と言える（写真はラグナロクオンライン）

NIPPONBASH

大阪・日本橋

定点観測

WATCHER　箭本進一

関西の電気街、日本橋の「今」を
現地から生の声でお届け!

第4回　復活 メイド喫茶

絶滅したかに見えた日本橋のメイド喫茶が突如開店ラッシュ。秋葉原と比べれば後発ですが、カオスっぷりでは引けを取りません!

群雄(?)割処!
メイド戦国時代到来

残暑もまだまだ厳しい日々。本が出る頃には多少過ごしやすくなっているのでしょうか。気候とは別の意味で熱いのが大阪日本橋。今、日本橋はメイド戦国時代の真っただ中にあるのです。これまで「メイド喫茶」文化は、遠い秋葉原の局地的流行であると思われてきました。日本橋に初めて登場したメイド喫茶がいつの間にか消えていたということもあり、大阪ではメイドの姿を見ることはないだろうと考えられていたのです。しかし、ここしばらくは開店ラッシュが続き、日本橋のメイド喫茶は7件を数えるまでになりました。メイド不毛の地からメイド戦国時代に。極端から極端に振れる辺りは地方都市ならではと言えるでしょう。

メイド喫茶とは一体何でしょうか。簡単に言えば「メイド服を着た女の子がいる喫茶店」のこと。もう少し詳しく書くと、喫茶店とメイド服をベースに、イベント性とお客との触れ合いを加え、「れんきんがま」で合成するとメイド喫茶が「コンゴトモヨロシク」と出現するのです。

普通、喫茶店ではよほどの顔なじみにならない限り、店員さんとの触れ合いはありません。しかしメイド喫茶では、店員さんといろいろな形で触れ合うことができます。あるメイド喫茶では、メイドさんごとにコミュニケーションノートが用意されており、メイドさんとメッセージをやりとりすることができます。別のメイド喫茶ではミックスジュースを注文するとメイドさん手書きのイラストが入ったコースターが付いてきます。また、メイドさんとカードゲームで遊ぶこともできます(別料金になったりしますが)。まさか普通の喫茶店でノートを使ってコミュニケーションを取ったり、店員さんとカードゲームで遊んだりするようなことはないでしょう(多分、喫茶「ピット・イン」や喫茶「キャッツアイ」でも無理です)。つまり、「喫茶店」と「メイド喫茶」は似ているようでまったくの別物。メイドさんとの触れ合いと、手作り感覚が重要なキーであり、その中身は『GTA』と『MAFIA』ほどにも違うのです。

メイド喫茶の定義というのは日々変化し続けており、店ごとにも特色が強く出ます。大ざっぱにまとめるなら「喫茶店志向」と「イベント志向」の2つのベクトルが存在します。「喫茶店志向」はあくまで喫茶店的なサービスを提供することを主眼においた店。「イベント志向」は、積極的にイベントを展開する店です。イベントといってもさまざまな種類があります。七夕や梅雨、月見など季節にちなんだイベントがあれば、メイドさんがネコ耳を装着するネコ耳デーなど衣装変更系のイベントもあり。カードゲームや撮影会といった喫茶店の定義に当てはまらないイベントを行う店も登場しています。東の聖地である秋葉原では、かつてスクール水着デーという企画を行ったメイド喫茶が大評判を呼びましたが、日本橋では今後、どのようなサービスが登場してくるのでしょうか。そもそも、料金形態も統一されていないのが日本橋のメイド喫茶です。通常の喫茶店と同様のシステムの店が有れば、入店時にチャージ料を取る形式の店もあります。メイド喫茶ばかりでなく、コスプレバーやコスプレキャバクラを名乗る店も出現し、日本橋はまさにカオス状態。「メイド喫茶」というものの定義が固まっていない今こそが、一番面白い時期なのではないでしょうか。

この手の店の定番でもある店頭ポップもにぎやかになってきました。競争に勝利するには必須でしょう

普通に女性客が現れるところを見ても、メイド喫茶が単に珍しかった時期というのは過ぎ去り、日本橋の風景のひとつとして定着しつつあるようです。ここからは競争の時代が始まることでしょう。なんと、3件のメイド喫茶が軒を連ねている通りさえあるのですから、その競争は熾烈なものとなりそうです。最期に生き残るのは、どのようなベクトルの店でしょうか。あくまで喫茶店を本分とする店が残るのか。イベント志向の店が支持を得るのか。それともコスプレキャバクラやコスプレバーといった、高年齢向けの店が覇権を握るのか。一般人にも入れるメイド喫茶を目指すのか。それとも秘密クラブ的なものになっていくのか。「メイド喫茶」という、これまでになかった、どの方向にも転びそうなサービスだけに、各店の独創性やコンセプトが問われることとなりそうです。

ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う!

ただいま営業中

第5回

ゲーム大会の存在意義

written by 鴫原盛之

ゲームセンターの定番イベントといえば、なんといっても対戦形式のゲーム大会です。以前は『ストリートファイターII』に代表される対戦格闘ゲームの大会が各地で盛んに行われましたが、近年はビデオゲームのリリースが減少したためあまり見かけなくなったように思います。

しかし、今でも子どもたちが「ムシキング大会」などに参加して熱狂する姿を見ると、まだまだこの種のイベントを実施する余地は少なからずありそうです。

イベントでお店がもうかる仕組みとは?

商売の一環としてイベントを実施する以上、その目的は売上および利益を上げることに決まっています。しかし、ゲーセンで行うイベントは参加料やプレイ料金などを取らずに実施するのが普通ですから、これ自体の売上は0円です。

よって実際にお金を稼ぐ時間はイベントが終わった後、すなわち元の営業形態に戻ってからになります。つまり、イベントを通じてお客さまがいつもより多くのお金を使ってくれるだけのモチベーションを与え、その日のトータルで普段以上の売上を稼ぐことができれば成功、となるわけです。

もし参加者がイベント終了直後に帰ってしまったとしても、後日また遊びに来てお金を落としてくれればそれもまたオーケーですし、これをきっかけにして新たな常連客となってくれれば、お店の側としてはもう言うことなしです。無論、毎週または毎月決まった時間にイベントを継続して実施するなど、お客さまに再来店を促す運営努力も欠かせないことは言うまでもありません。

イベントを実施する時間設定も大きなポイントです。たいていのお店では日が沈みかけた夕方頃が客数のピークになるので、その前にイベントが終わるように時間をうまく調整し、場を盛り上げたところで書き入れ時に備える、というのが運営上のセオリーになります。

ただし、『ムシキング』のように低年齢層をターゲットにしたゲーム大会の場合は、当然ながら昼間の早い時間帯に実施することが必要です。もしイベントの最中に18時を過ぎてしまったら、お店のもうけうんぬんを語る以前に「風営法」違反となって警察から怒られてしまいますね(笑)。

イベント成功の秘けつは「マンパワー」にあり!

ゲーム大会を実施する場合は、それなりに人気があるタイトルを使用しないとなかなかうまくいきません。しかし、それ以上にイベントを実施するうえで重要なのは、店員およびプレイヤーともその場の雰囲気を盛り上げてくれる人がどれだけ参加してくれるかどうかなのです。

そもそも、個々のお店でゲーム大会を開くようになるきっかけは常連客やゲーム好きの店員が一念発起して始めることがほとんどで、メディアやメーカーのほうからイベントを仕掛けることはめったにありません。「あの店には強いヤツがいる!」とか、「いつも負けてばかりだけど、面白い店員さんがいるから参加するだけでも楽しい」などというように、物よりもむしろ人の存在が参加を促す動機になることが多いのです。

読者のみなさんの中にも、大会に参加して悔しい負け方をしたり、自分より強い相手とぜひ勝負してみたい、などといったモチベーションがわき上がり、イベント後もついつい夢中になって閉店直前まで遊び続けてしまった、という経験のある人も少なからずいるのではありませんか?

☆

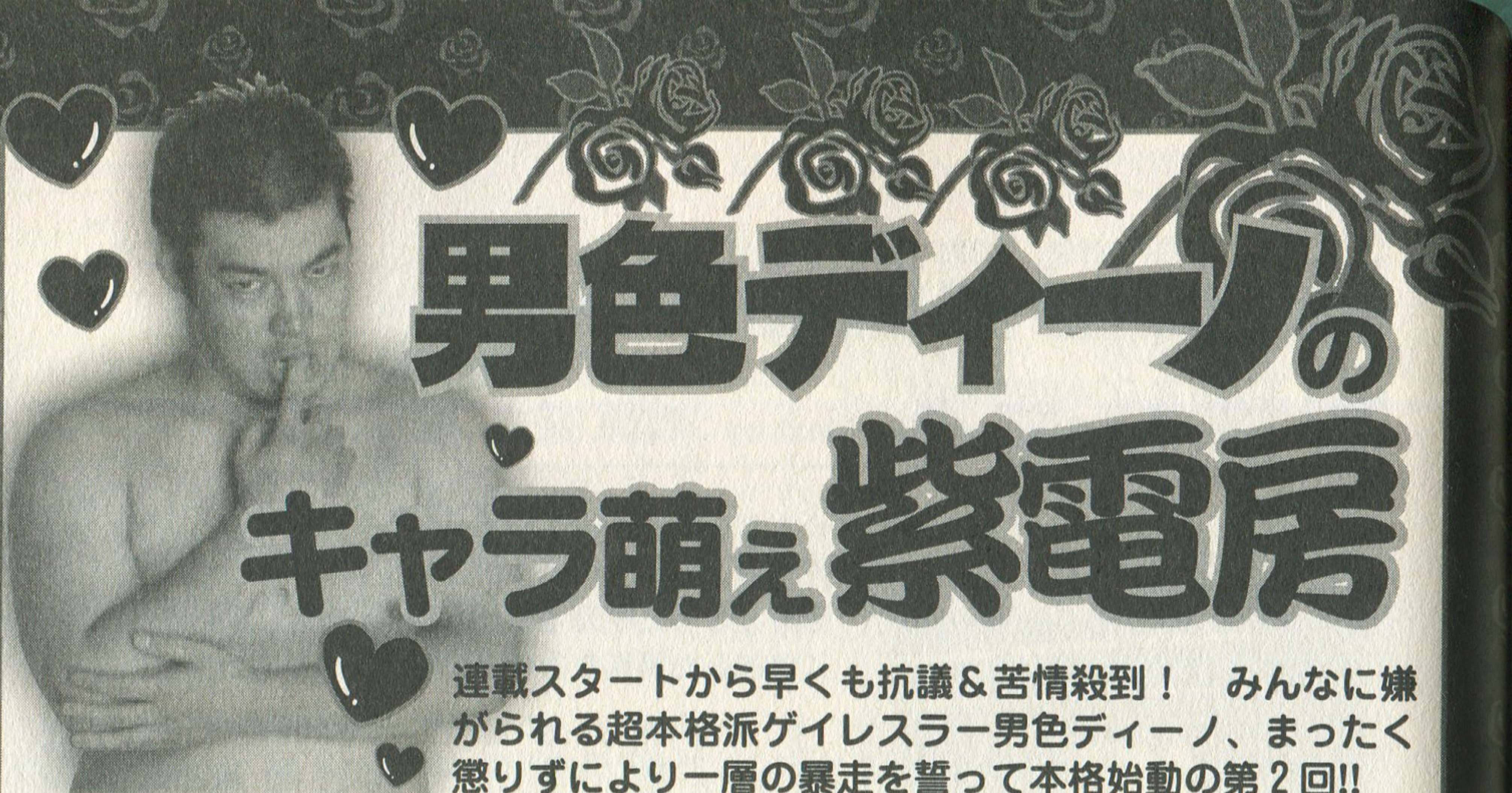
筆者も店員時代に何度となくイベントを実施してきましたが、初めは面識がなかった人同士がどんどん仲良くなり、新たなコミュニティを作るお手伝いができたかな、と実感できるときが一番嬉しかったです。

最近はネットワークに対応した対戦ゲームが増えたこともあり、お店のほうで何も準備をしなくてもメーカー側が(サーバーを介して)イベントを実施してくれるようになりました。しかしいくら技術が進歩しても、直接顔を合わせた参加者同士で交流が広がるお店独自のイベントは、いつの時代であっても需要がなくなることはないように思います。

それでは、今回はここまで。またのご来店をお待ちしております!

イラスト:まり

男色ディーノのキャラ萌え紫電房

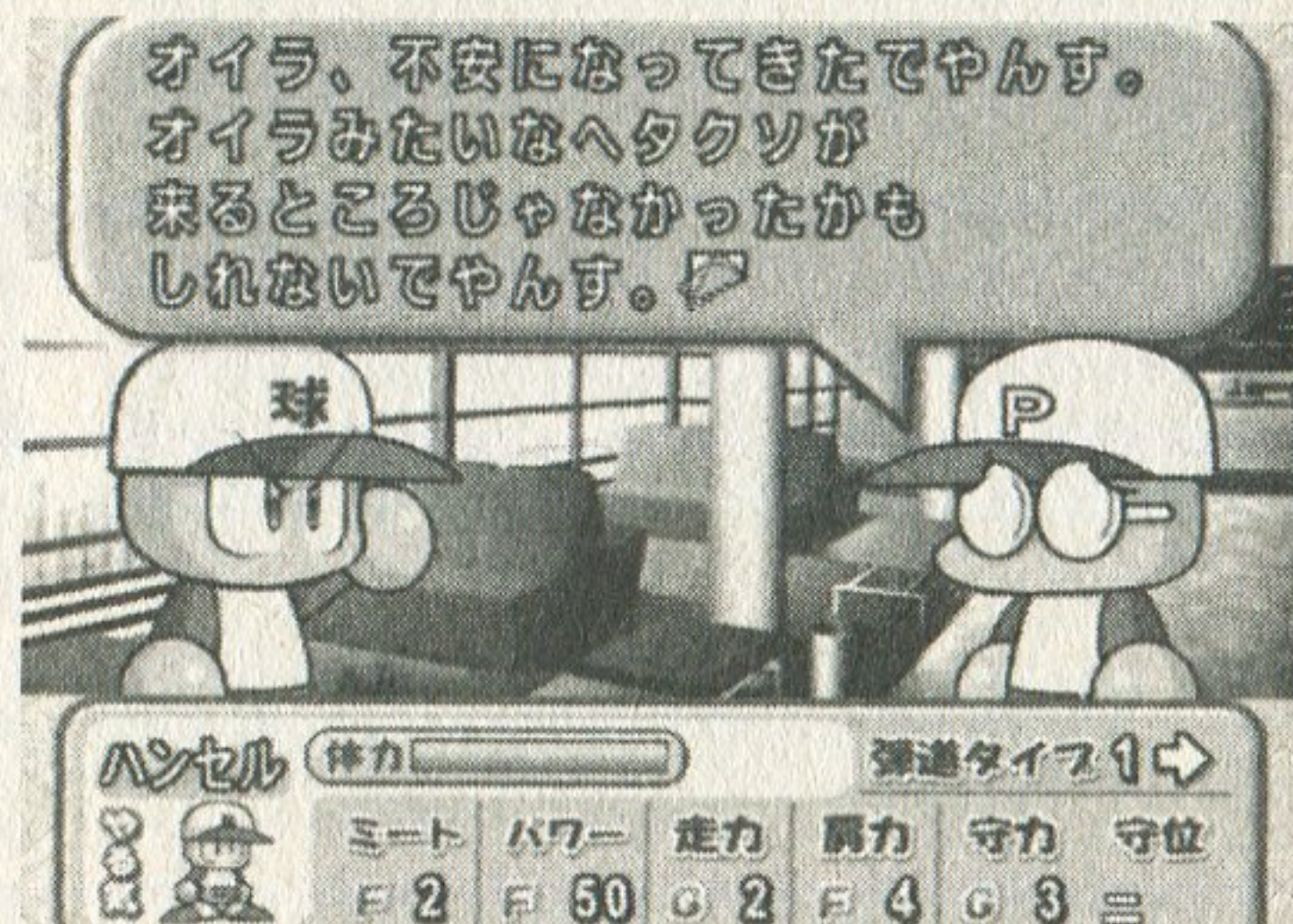
男色ディーノの男キャラ萌えだけは本物です！ みんな、逃げてエー!!

連載スタートから早くも抗議＆苦情殺到！　みんなに嫌がられる超本格派ゲイレスラー男色ディーノ、まったく懲りずにより一層の暴走を誓って本格始動の第２回!!

みんな男キャラに萌えてる？　もうこれからは美少女育成ゲームでヒッキー予備軍を育成していく時代じゃないわよ。ボーイズ・ビー・デリシャス！　少年をおしくいただきなさい！

さて、とうとうやって来たわね現役ゲイプロレスラー・男色ディーノの連載第2回。今回紹介する萌えゲーム&萌えキャラは、●ナミの『実況パワフルプロ野球』シリーズ（以下『パワプロ』）と、そのキャラクターたち。何？　スポーツゲームで萌えることができないって？……はぁ、これだからなりたてほやほやのグリーンゲイボーイはケツが硬いって言うのよ。ゲイの基本はスポーツよ。汗、筋肉、部室……ここからすべてが始まるの。特にタマを己の意のままに操る球技はゲイにとって外せないキーワードなの。「ゲイの道は球技から」これ今度の試験に出るから覚えときなさい。で、『パワプロ』なんだけど、そもそも球技の中でもとりわけ野球ってモノがゲイを連想させるキーワードに満ちあふれてるのよね。堅いバット、手のひらサイズのタマ、絡み合うクロスプレイ、気が遠くなりそうな千本ノック……ああ、考えただけでもバットが暴投しそうよ。だから、そんな野球ゲーム最高峰と言われる『パワプロ』にもやはりというか何というか、制作スタッフの隠しメッセージ的な萌え要素がふんだんに盛り込まれてるのよ。アンタたちは気づいてないでしょうけど。だから今回はその隠しメッセージを特別に教えてあげるわ。

まずは、パラメータ。『パワプロ』では選手の能力をA～Gまでの表記で表現しているんだけど、Aはピンク、Bが赤、Gが灰色というように、能力のアルファベットがそれぞれ違う色なのよ。……もう気づいたわよね。A～Gの７段階のパラメータが色分けされている、そう、これすなわちレインボーカラー。知ってのとおり、レインボーカラーはゲイの色なの。常識よ。試しにゲイの街サンフランシスコをレインボーのシャツ着てひとりで歩いてみなさい。力づくで貞操を奪われること請け合い。だから、知らなかった人は実生活でも虹色に細心の注意を払ったほうがいいわよ。

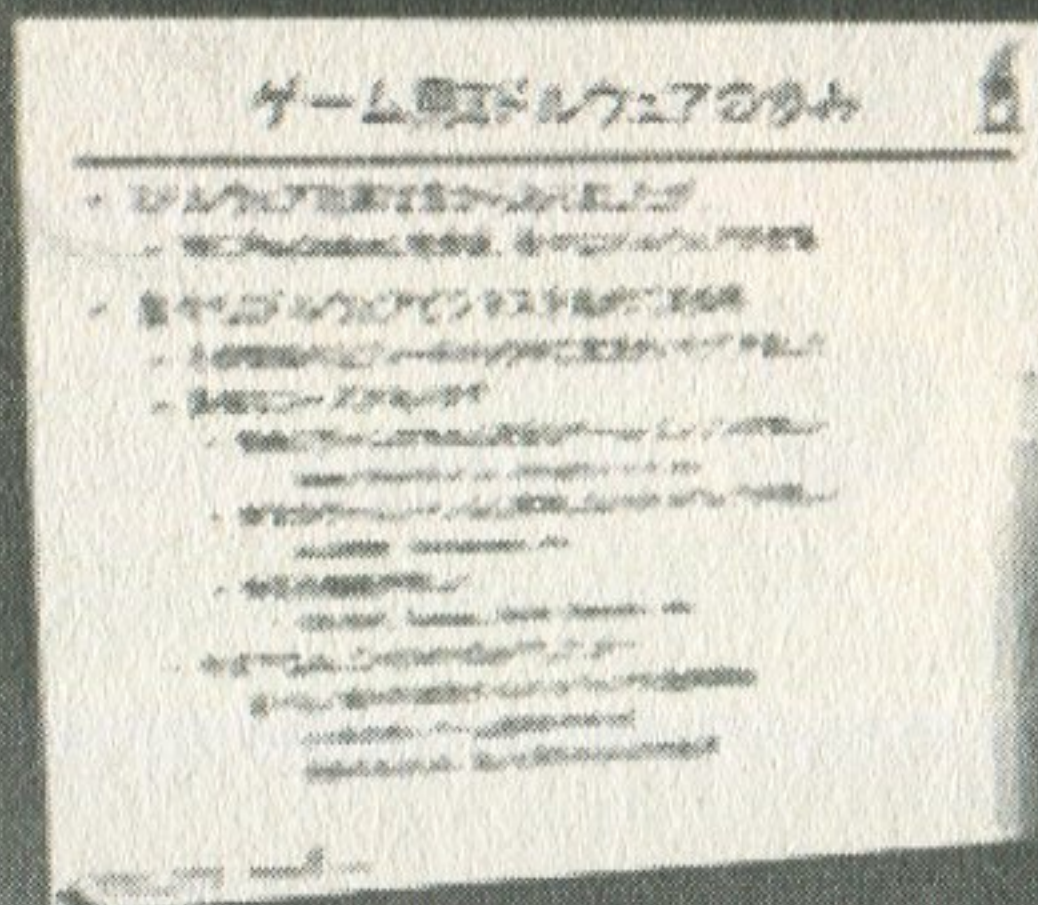
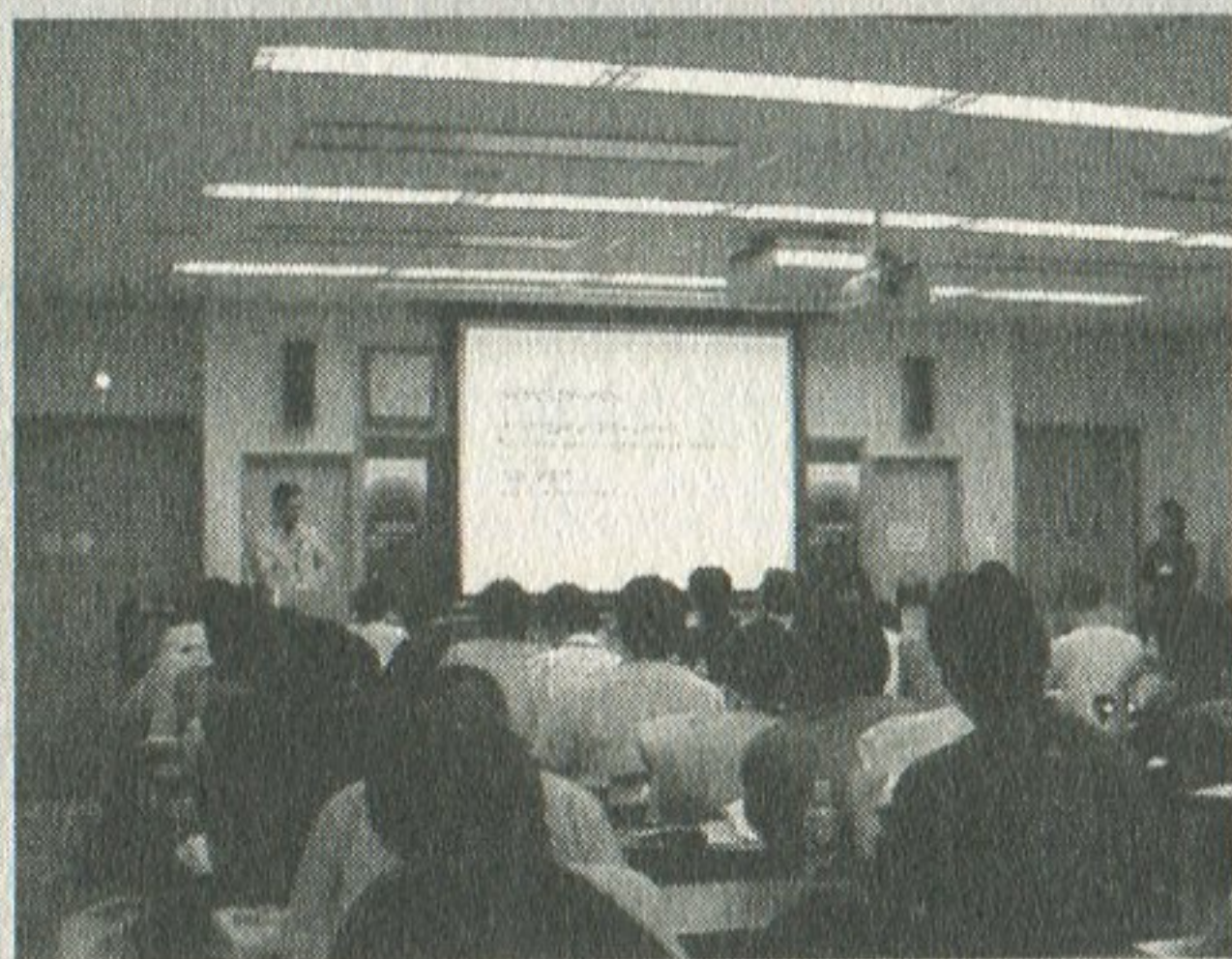
それから、お次は友情タッグ。これはまさにゲイの関係をうまく表現した素晴らしいシステムよね。サクセスモードに何作か前から導入されたんだけど、これは、お目当ての友達（からスタートするゲイメイト）と一緒に、練習やプライベートを過ごして、いい仲になったら友情（愛情）が発生して練習効率が上がるってシステム。これはちょっとあからさまよね。だって、ちょっといい仲になったからって、普通は練習であんなに体力はなくならないわよ。むしろ、表現してないだけで、練習後に体力がなくなってるって設定に違いないわ。それだったら練習に身が入るってのにも説得力が増すわよね。あとは、キャラクターね。サクセスモードには、毎作品必ずといっていいほどゲイが好きそうなキャラクターが押さえられてるのよ。男前系のナルシスト猪狩守、かわいい系の猪狩進はまあ基本として、ぽっちゃり専のためにデブキャラが、やせマッチョ専のためにほっそりキャラが、ダンディ専のためにフケキャラが、毎回必ず出てくるのよ。これはもう絶対偶然じゃないわ。コ●ミが綿密な市場マーケットの結果、わざわざゲイ好きするキャラをデザインしてるとしか思えないのよ。

どう？　うまくごまかしてはいるけれど、このとおり『パワプロ』はゲイ向けに作られているのよ。私の目はごまかせないわ。あと希望としては、開き直って男のキャラと付き合うことができたら最高なんだけど、やっぱりそれはまだ世間の目が厳しいのかしらね。でもまあいずれにしても、コナ●の彼らは何らかの形で次の作品でも私たちに向けて隠しメッセージを送り続けてくれるに違いないわ！

駄目っ子属性が強いアナタなら、やっぱりレギュラー出演の矢部クンがオススメかしら

3日間潜入レポート!

「CEDEC2005」を振り返る

text by：鴫原 盛之

今年も各方面で活躍するクリエイターや大学教授、官公庁職員など多士済々な講師が登場した「CEDEC2005」。会場となった明治学院大学に3日間潜入し、筆者が実際に参加した講義などの様子をお伝えしよう。

CEDECとは……

ゲームの開発および関連業務に携わる業界関係者を対象にした、各種セミナーが受講できる会合のこと。最新技術・情報の習得や、ディスカッションにより参加者同士が交流を図り、今後のビジネスに生かすことを目的としている。主催はCESA、後援は経済産業省である。

新たなるビジネスチャンスを求めて、全国からクリエイターたちが集結!

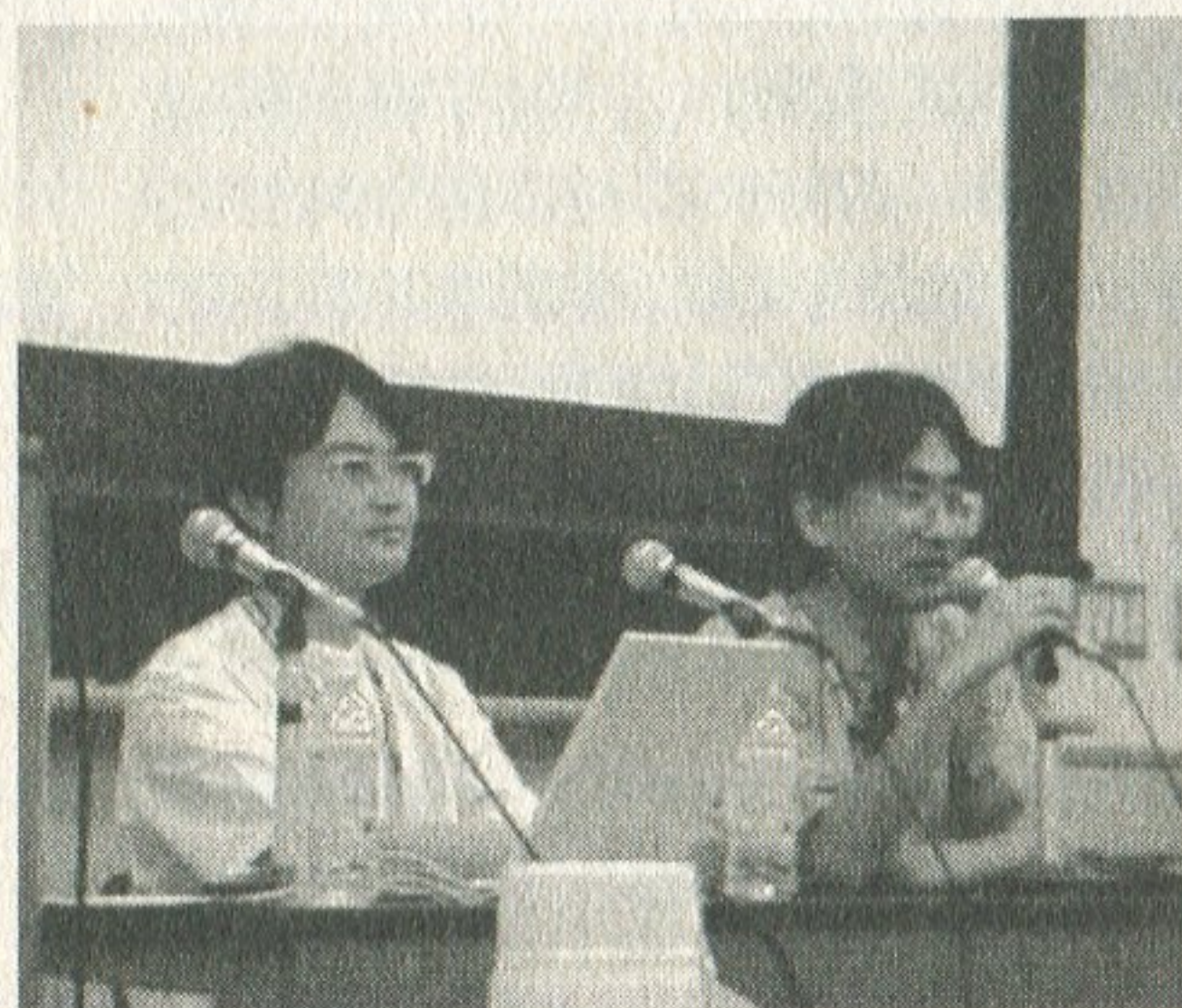
次世代機対策を急ぐか、それとも他分野への応用ビジネスか？

三日間を通して人気が高かったのは、主にミドルウェアを中心とした開発ツールに関する講義。特に参加者が実際にPCを使いながらシェーダなどの技法を学ぶ講座は、事前申し込みの段階でほぼ満員となっていた。

これらの講義は最新の技術が学べるからこそ人気が集中するのだが、今回のところは間もなく発売となる各種次世代機用ソフトの開発をにらんで、できるだけいろいろな情報を吸収しておこうという意図があったことも大きい。現にXbox360にも対応したミドルウェアが登場した講座もいくつか見受けられた。また、異なるプラットフォーム間でも完全にデータ互換性を維持するミドルウェアも、移植の際にコストを省くメリットがあることなどから多くの参加者の関心を集めていたようだ。

他に筆者が印象に残ったのは「シリアスゲーム」をテーマにしたセッションだ。「シリアスゲーム」とは、簡単に言えばエンターテイメント以外の用途に開発したゲームコンテンツのことである。

今回の講義にはタイアップソフト『吉野家』を開発したサクセスの鈴木政幸氏や、銀行業界の仕組みを理解するための教育用ソフトを手がけた柴田賀盆氏などを招き、開発中のさまざまなエピソードなどを語っていた。特に他業種とのコラボレーションによる特殊な契約条件や、他業界のスタッフとのゲームに対する意識や職場習慣の違いなど、調整面で数々の苦労があったという話は、参加者の誰しもが参考になったのではないだろうか。

次世代機用の開発環境の整備はもちろん重要な課題だが、「シリアスゲーム」のような未開拓の分野が残されていることを知るだけでも、生き残りをかけたメーカー、ひいては業界全体の需要拡大を促す意味でも有意義な機会になったことだろう。

「シリアスゲーム」開発によるコラボレーションの可能性を語る柴田氏（左）と鈴木氏（右）

URL:http://cedec.cesa.or.jp/

未来のクリエイターに不安山積み!? 学生向けセミナーを振り返る

貴重な機会を逃した学生の消極的態度に失望……

開催3日目には、「学生が知りたいゲーム産業界／ゲーム産業界が求める若者」と題して、ゲーム業界に就職を希望する学生を対象とした無料セミナーが行われた。講師にはモバイル＆ゲームスタジオ会長で、『ゼビウス』の生みの親としてもおなじみの遠藤雅伸氏と、サイバーコネクトツー社長の松山洋氏などが登場した。

熱弁を振るう遠藤氏。技術的なアドバイス以外にも社会人として必要なスキルなどを説明

学生に対するアドバイスとして、遠藤氏は「自分から何も作ろうとせず、ただゲームのアイディアを出すだけのプランナーとしてやっていくのはまず不可能。プログラムでもグラフィックでも、今のうちに何かしら技術を身に付けておいてほしい」とコメント。また、松山氏からは内定を出した学生向けにインターンや勉強会を実施したり、あるいはビジネスマナーを指導する場を設けるなど、社会人として独り立ちしてもらうためのバックアップに積極的に取り組んでいることなどを説明していた。現場の第一線で活躍する両氏からのコメントは、学生にとって貴重なアドバイスとなったことは間違いない。

ところが当の学生はというと、質疑応答の時間に挙手をして質問をする者が誰ひとりとして存在せず、発言するのはもっぱら社会人の業界関係者ばかり。現役バリバリのクリエイターが貴重な時間を割いて来てくれているのに、何も聞いてみたいことがなかったのだろうか？　自分たちのために一生懸命話してくれたのに、その熱意は何ひとつ伝わらなかったのだろうか？

「技術以外にも他人とのコミュニケーション能力はとても重要。不得手だといろいろと困るので、（学校にいるうちに）きちんとできるようになってほしい」というコメントが遠藤氏からあったが、学生諸君はこの言葉を肝に銘じて、以後学業に励んでもらいたい。せんえつながらかつて就職活動を経験し、メーカーに就職したひとりの先輩として言わせていただきたい。そんなやる気のない姿勢では、このご時世、内定をとるのは極めて至難の業であると……。

学生の反応は極めて冷ややか。せっかく有名クリエイターと話せる機会なのに……

今なお続く（？）「ゲーム脳」問題

IGDA日本代表の新清士氏と、「ゲイムマン」こと府元晶氏が講師を務める「ゲーム脳」問題に関するセミナーも開かれた。偏向的なマスコミ報道の事例などを紹介し、参加者とともに本問題をふっしょくするための方策について活発に意見を出し合っていた。詳しい内容はここではとても書き切れないので、この問題はまた機会を改めて触れてみたい。

新氏（左）とゲイムマン（中央：※変身前）氏。いつかこの苦労が報われることを願いたい……

鈴木収春
業界内に深くかかわり、その分断り込む、ザ・遠慮レス。

リタ・ジェイ
2Dゲーム原理主義の正体を隠し、3DCGの世に溶け込む男。

鈴木収春＆リタ・ジェイ

GAMER CASEBOOK

業界を震撼させた殺人的事件の憶測

FILE2：業界再編

鈴木捜査官（以下、**鈴木**）娯楽業界の動向に興味本位のメスを入れる「ゲーマーケースブック」、無事に第二回を迎えられたね。

リタ鑑識官（以下、**リタ**）よもやま話の単語を分解するかのように、四方に噛みつく姿勢ですからね。正直、自分の身柄を心配していましたよ。

鈴木　弱気だね。アンケートの結果を受けての第二回目の決定。僕らの総選挙を乗り切ったということでさ、まずは継続を祝おうよ。

リタ　本号が出る頃には選挙の話題も下火ですよ。タイムリーさに弱点がある隔月刊なんですから。しかし、政界再編なんて単語も聞こえていたことですし、わが国の未来までは予測できなくても、ゲーム業界の再編。その辺りの動きは探れるんじゃないでしょうか。

鈴木　タイミングよく話題を切り替えてくるね。さすが野党体質。

リタ　ほめられた気がしませんよ。連載に対する政治的判断を下されないうちに、早く本題に移りましょうよ。

鈴木　そうだねぇ。まあ、業界再編といって最初に頭に浮かぶのは、相次ぐ合併・買収だね。

リタ　はい、最近はスクウェア・エニックスによるタイトー買収、という熱いニュースもありました。

鈴木　この三つのメーカーの名前を並べても、ひと昔前に聞いたら何の連想もできないよね。

リタ　ファミコン時代を思えばこれ、まったく脈絡のない単語に聞こえますよね。「スクウェア・エニックス・タイトー」って。

鈴木　「巨人・大鵬・ナタデココ」くらい脈絡ないよ。

リタ　それはずいぶんですね。まあ、今の時代にこの話を聞くと、スク・エニは、タイトーの携帯事業に目をつけての買収だろうか、なんて想像もふくらみますが。

鈴木　いや、『ドラクエ』＆『FF』の『いただきストリート』にスペースインベーダーを出したいだけだよ。

リタ　それはないですよ！　確かにあのコラボレーションは、どこか混沌とした雰囲気ばかりが目立っていましたけど。

鈴木　あと、なんでもタイトーの社員は、この買収により、自社名物の朝礼がなくなることに期待を寄せているらしいよ。

リタ　おお、あの、「ラジオ体操」ならぬ「京セラ体操」ですね。ウワサには聞いていましたが、ぜひ一度見てみたいですね。

鈴木　母体である京セラの携帯事業、つまり、「電波の強さ」を表現する体操なんだろうね。

リタ　動きが激しそうですね。

鈴木　頭にアンテナのカチューシャ付けて、背中にラジカセみたいなランドセル背負って、横歩きになりながら体操をするんだよ。

リタ　それは「Mr．BOO！インベーダー作戦」ですよ！　いくらインベーダーつながりとはいえ、ちょっと僕らの世代だけで話が完結しちゃってますよ。

鈴木　もっとも、この買収を機会にタイトーにはがんばってもらって、株価のエレベーターアクションを起こしてほしいよね。

リタ　だから世代を限定する発言は控えてくださいよ！　悪い意味にもとれちゃいますし。

鈴木　まあ、こうした合併や買収は時代の流れだけどさ、独立しての切り盛りを続けようとする老舗メーカーとか、苦しいところもあ

るだろうね。

リタ そうですね。某人気キャラを描いた方（あきまん氏）が独立して、アニメのキャラデザインや画集を出すとか、アーティストとして活躍されている方もいますが、どうもこういう正しい独立の形ではなく、ただ出入りが激しくなっているという話が。

鈴木 当たり前の話だけど、クリエイターは制作に規制は欲しくないし、それが特に金銭的な問題一点だったりすると著しくテンションが下がるしね。「そういうところ」という話が広がれば、いいクリエイターが集まらなくなる。

リタ まさに悪循環ですね。

鈴木 乱暴に言ってしまえば、画家のパトロンが絵の具代を渋るみたいなものだよ。

リタ なるほど。

鈴木 「赤い絵の具は血で賄ってくれ」とかさ。その素材で浮世絵描き始めたら逆に調子がよくなってきちゃったりしてね。

リタ 「無限の住人」ですよそれは！

鈴木 そういえば『鬼武者』のクリエイターも抜けたみたいだしね。ゲーム内でも会社でも血を流しまくったんだろうね。

リタ 深いですね。ちなみに、その方はその後、SCEで『GENJI』を作られましたね。

鈴木 そう、『鬼武者』のジャンプ有りバージョンね。

リタ 違いますよ！ 『GENJI』とタイトルを付けた割には源平の世界観はオール無視という怪作でしたが、しっかり別のゲームですよ。

鈴木 潤沢な制作費が使えることになったので、ついつい足取りが軽くなり、浮き足立ってのジャンプ機能じゃないのかと読んでいるんだけどね。

リタ それは完全に誤読ですよ。もっとも、ゲームのボリュームも全3章という軽さですし、続編に期待はかかりますね。

鈴木 まあ、古巣を抜けても頭ひとつ抜けられなかったクリエイターも多そうだからねぇ。

リタ 辛口ですね。

鈴木 『鬼武者』の人もさ、『鬼武者』で金城武やジャン・レノなど、有名人をゲームに組み込むことに成功したんだから、『GENJI』の次回作はCMで使った清原をモーションキャプチャーすればいいんだよね。

リタ それは興味深いですね。

鈴木 今号が発売される頃には引退発表して、役者に転向するから。

リタ 勝手に決めないでくださいよ！ 今の時期、妙に信ぴょう性がありそうだから怖いですよ。それが当たったら連載の方向性が変わりますからね。スポーツ選手の動向よりも、ゲーム業界の動きですよ。

鈴木 郵政よりも年金が優先だと。

リタ そんな民主党みたいなことは言ってませんよ！ 業・界・再・編！

鈴木 わかってるよ。だから今号はさ、合併や買収の話も出たところで、この業界再編を乗り切るには何が必要なのかというのを、買収された側に聞いてみようかなと。

リタ それですよそれ！ で、気になる取材対象は？

鈴木 今年「フィールズ」の子会社となった、「D3・パブリッシャー」だね。

リタ おお、SIMPLEシリーズなどでおなじみのD3Pですか。

鈴木 思うようにはけなかった大作が、ショップのワゴンでシンプルな価格になっているメーカーさんに今後の参考になったらなと。

リタ 余計なお世話ですよ！

＊

―業界再編。言葉だけが独り歩きしている感のあるこの状況。それでも実際に合併、買収からの企業変化は起きている。捜査は現場主義ということで、早速D3Pオフィスへと向かった……。

風雲児顔の岡島氏。
双葉理保より ナメデスガーですよ。
断言。

今回話を聞かせてくれたD３Pの岡島氏はこんな風貌。自社キャラクターに対する愛は深い

SIMPLEシリーズを中心に、圧倒的リリース量を誇るD3・パブリッシャー（以下、D3P）。ESPの買収やフィールズ・グループ化によって、さらに強化されたD3Pの今後の展望を、常務執行役員・ソフトウェア事業部部長の岡島信幸氏に聞いた。

強化された分だけ高くなるハードル

――今回、業界再編がテーマですので、まずはESP買収についてお聞きしたいのですが、一番強化された点はどこだと思いますか。

岡島信幸氏（以下、**岡**）　ESPという会社は、D3Pに比べれば年間の発売タイトル数は少ないですが、商品プロデュースのみに特化しているスタンスのメーカーです。ESPのPはパブリッシングですから、D3PのPと同じくパブリッシャーの意味です。常にユーザーさんにどのようなものが受け入れられるかということを、マーケティングしている会社同士が一緒になったわけですから、ニーズに沿ったコンテンツをパブリッシングしていくという部分は、すごく強化されました。ただ、常にユーザーのニーズは変化していますから、メーカー側が強化されたといってもハードルはさらに高いところに設定されるものですが。

――今後D3PとESPでタイトルを振り分けたりですとか、そういうことはありますか。

岡　ありません。もともとターゲットユーザーもちょっと違いますし、ESPはESPとしてのブランドが確立されていて、D3PはD3Pとしてやはり主力商品であるSIMPLEシリーズをどのようにして価値を上げるかを考えております。ノウハウの交換はしていますが、既存ブランドとしての棲み分けは、そのままでやっていこうという考えでおります。

――次に、今年、フィールズの子会社になったわけですが、発売タイトルの幅が増えるですとか、そういったことはありますか。

岡　一番わかりやすいのは、フィールズが商品プロデュースに携わったパチンコ機の攻略シミュレーターが発売になることですね。11月には、「CR新世紀エヴァンゲリオン」という大ヒットパチンコのシミュレーターがD3Pから発売となります。また、フィールズは独自にコンテンツプロバイダー化という方向性を打ち出しているので、フィールズが保持しているコンテンツを家庭用ゲームなどの商品としてアウトプットするときに、D3Pはパブリッシャーとしての役割を担うということを、今後は活発に行っていく方針です。

――フィールズは人気コミック等の版権を取得して、遊技機等の企画・開発をされていますが、グループ傘下に入ったことにより、版権ソフトのリリースが増えるといったようなことはありますか。

岡　人気アニメ・人気マンガがあれば、当然、ゲーム商品化の計画は考えます。現在の家庭用ゲームでのヒット商品はファミコン時代の頃からのゲームの続編であるか、人気アニメ・マンガ・映画等のゲーム化であるという傾向が顕著です。ユーザーの求めるアニメ・マンガ・映画等のゲーム化権を取得しリリースするという手段はごく自然なことです。D3Pももちろんそういった努力をしていくと同時に、ゲーム発のコンテンツ企画にも力を入れていますから、グループ化の前と後で、版権ソフトの割合が特に変わったということはないです。

――話題を変えて、ゲームについて伺いたいのですが、一部でD3Pはゲーム界のソフトオンデマンドと言われているのをご存知ですか。奇抜なタイトルを生み出す独自の企画力から、そう言われていると思うのですが。

岡　そんなこと言われてるんですか。AVの会社に例えられるのは適切な例えかどうか疑問ですが、SIMPLEシリーズの魅力は、「あー、なんかこのゲーム気になる……しかも2千円か……すごい悩む！」というところですよね。

――その中で、ひときわ目を引くのが双葉理保のタイトルなんですが、ブレイクは予想されていましたか。

岡　予想してたかというとしてなかったですけど。以前のギャルゲー市場が盛況だったときに発売した『ラブ★ソングス♪』の登場キャラ8人の中で、一番攻略しやすいキャラが双葉理保だったんです。そしてなぜか人気が高かった

んですよ。なので、ほかのゲームを作るときに、せっかく人気のあるキャラなんだから登場させてみようよ、ということで起用しました。それが『ラブ★スマッシュ!』であったり『THEスノーボード』であったり。『スノーボード』なんて双葉の声は出ませんから、扱い的には悪いんですよ。

ーバーチャルアイドルでは一番メジャーかもしれないですね。

岡 プロフィールに「売り出し中のテレビアイドルだが、活動はまだパッとしない」とか書いてあるのに、実は一番成功したバーチャルアイドルかもしれないと、評価してくださる方もいます(笑)。

バーチャルアイドル 双葉理保が脱ぐ日!?

ー権利を貸してくれみたいな話もくるかもしれませんが。

岡 もちろん前向きに検討いたします。PCの成人向けゲームで使ってくれるって言われたら? んん〜、悩みますけど、喜んでお貸しするかもしれませんね(笑)。

ー脱がしちゃダメですよ!

開 いやいや、現実のアイドルでも最近はヘアヌード写真集とか出すじゃないですか(笑)。それにね、ゲームのキャラって、人気があるとたいていエッチな同人誌とかが出ると思うんですよ。でも、双葉理保の誰も制作してくれないですからね。ちょっとさびしいですね。きっと、セックスアピールが足りないんですよね。巨乳アイドルのくせに。

ー理保ゲームの新作予定は?

開 実は、11月に『THE ALL★STAR格闘祭』という格闘ゲームが発売になります。双葉理保を筆頭に、SIMPLEシリーズの中で微妙に人気があるキャラが結構いまして、その人たちで格闘ゲームを作ろうというのがコンセプトですね。半年ぶりの理保ゲームになります。

ー双葉理保以外にオススメのキャラは?

ユ 僕のオススメは改造人間のナメデスガーですね。『THE特撮変身ヒーロー』というソフトの1面のボスなんですけれども。ナメデスガーはカマキャラで内股で歩くんですよ。「いたずらしちゃうわよー」って。あと、『THE異種格闘技』のプロレスラーのダムドもオススメです。ダムドは股裂きが得意技なので、当然女性キャラにも股裂きを披露してくれるはずです。

ーナメデスガー、いいキャラですね。双葉理保の今後の展望もお聞きしたいのですが。

ユ 今日の話の流れ的には、ダムドとナメデスガーと双葉理保が主役のゲームをつくればいいのかなあ。『双葉理保19歳』で、設定上、双葉理保の彼氏みたいなのが出てくるんですが、あれが拉致されて、改造されたのがナメデスガーっていうのはどうでしょう。そして、それを拉致したのがプロレスラーデビュー前のダムド! こんなこと言うと、本当にそんなゲームが出ると思われちゃいますかね。

ー(笑)。最後に締めをひと言。

ユ 業界再編を乗り切るのに重要なのは、自由な発想と徹底したマーケティングだと思います。そのふたつに特化してD3Pは、今後もがんばります。ご期待ください。

文・構成:鈴木収春
リタ・ジェイ
イラスト:リタ・ジェイ

格闘ゲームも出る。
ナメデスガー
双葉理保

ゲームソフト批評16本

①絢爛舞踏祭
②グランディアⅢ
③戦国BASARA
④シャドウハーツ　フロム・ザ・ニュー・ワールド
⑤零～刺青の聲～
⑥第3次スーパーロボット大戦α　終焉の銀河へ
⑦テイルズ　オブ　レジェンディア
⑧ヘビーメタルサンダー
⑨DDR with MARIO
⑩ステキ～千年の暁の物語～
⑪天地の門
⑫押忍！闘え！応援団
⑬パックンロール
⑭実話怪談「新耳袋」一ノ章
⑮スターホース２　ニュージェネレーション
⑯SIMPLE2000 Vol.81 THE 地球防衛軍2

＊　＊　＊　＊　＊

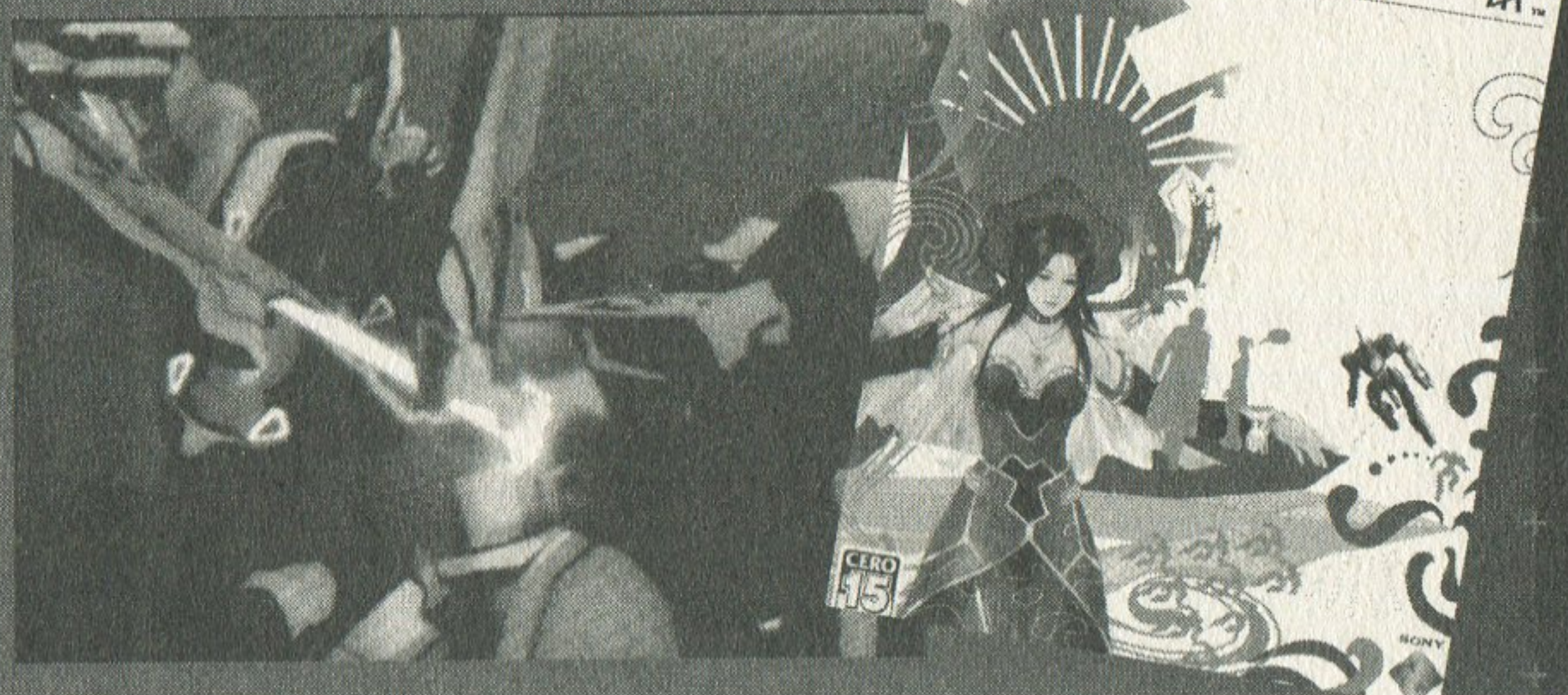
●絵で見るソフト批評【Hg】ハイドリウム

壁を超えた者だけに供される自由であることの魅力

絢爛舞踏祭

text by
鷲尾トモノリ

プレイ時間
75時間

ジ●●●●●メ●●
●機●●●¥0,000円(5%税込)

『ガンパレード・マーチ』の続編、というようなムードで登場した『絢爛舞踏祭』。だが、それは極端な先鋭化を遂げた作品だった。

『絢爛舞踏祭』は『ガンパレード・マーチ』を継ぐものか？

アルファシステムの名を一躍ゲームファンたちの間に轟かせた、PSの名作『ガンパレード・マーチ（以下ガンパレ）』。魅力的なキャラクターと奥深い世界観、そして、自由度の高いシステムが絶妙に絡み合ったこの作品は、PS2でのリメイクを求めて署名運動が起こるほど、今なお根強い支持を受け続けている。

そんなファンたちの期待を一身に背負う形で登場したのが『絢爛舞踏祭（以下絢爛）』だ。水の惑星となった火星を舞台に、たった1隻の潜水艦で「火星独立軍」を名乗り、火星と太陽系の平和のために戦う者たちの物語である。主人公は、潜水艦「夜明けの船」のクルーとなり、潜水艦内での生活を送りながら、仕事や戦闘をこなしていくのだ。

AI制御によって独自に行動するキャラクターたちとの交流や、絶対的不利な戦いの渦中にあるという舞台設定など、『ガンパレ』との類似点は多く、共通する登場人物や組織なども存在している。

しかし、『絢爛』がある程度遊ばれると、そこから聞こえてきたのは、はっきりした賛否両論の意見だった。まあ、それ自体は、名作の続編や、前評判の高かった作品などにはよくあることだ。前作との比較。期待に対する実際。免れえない展開だろう。

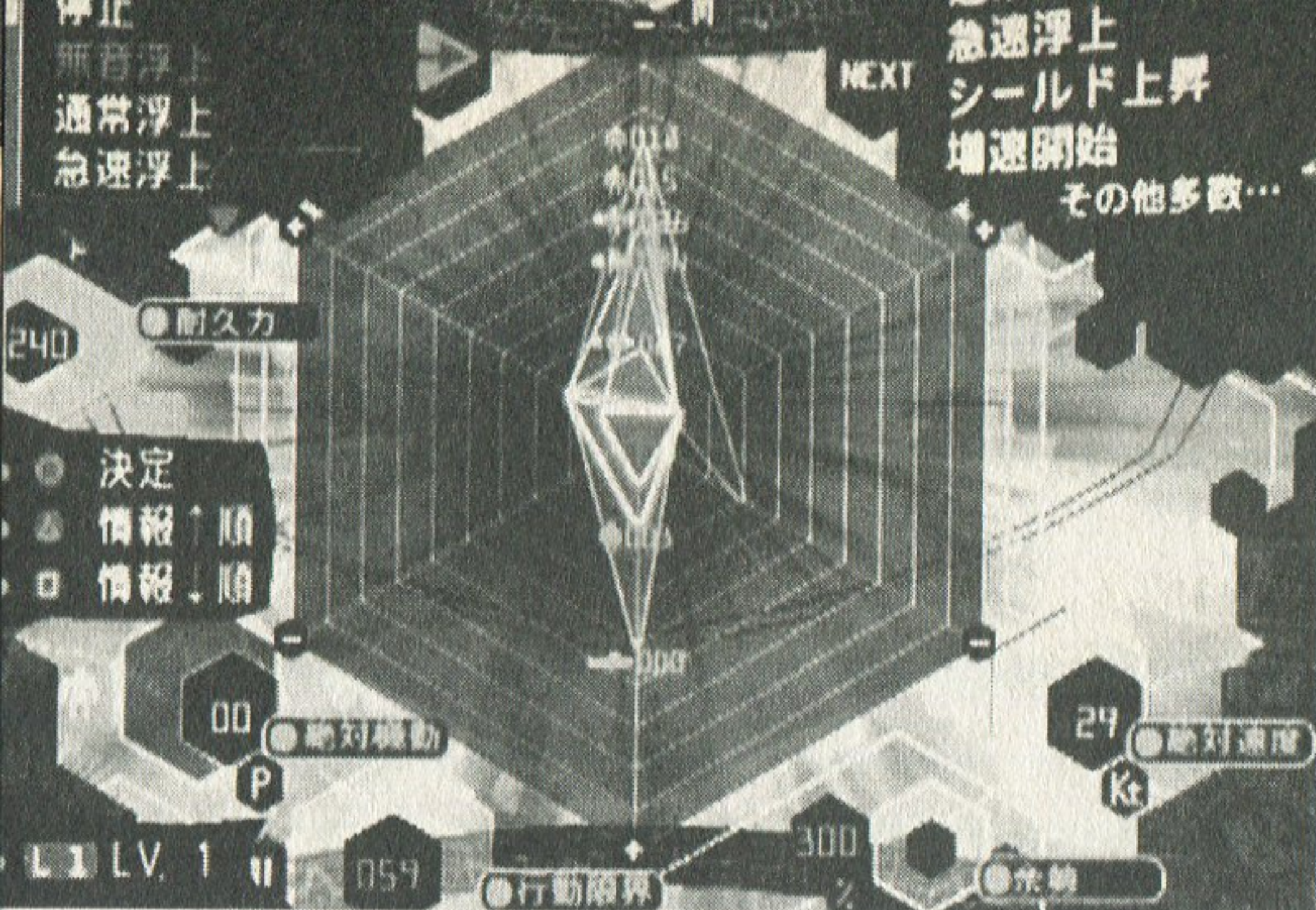
だが、この作品に関する反応は、少し違っていた。そうした展開以前に、「ついていける者」と「ついていけない者」というような二分化が起こっている感じなのだ。それは果たしてなぜなのだろうか。

原因となっているのは、『絢爛』の持つ、極端なまでの自由度の高さだろう。「太陽系に百年の平和をもたらすべく、火星からすべての敵勢力を一掃する」という目的は与えられているものの、それ以外は何をしても自由なのだ。どの部署で働いてもいいし、どのキャ

緊張感と悲壮感が漂う『ガンパレ』に対して、『絢爛』は「まったり」&「ほのぼの」ムード

ラと仲良くしてもいい。どんな生活サイクルで行動してもいいし、どこに行って何をしてもいい。逆に、何もしなくてもいい。

そして、どんなことをしても、ゲーム的に有利になったり不利になったりすることはまず無いし、また、主人公の行動によって大きなイベントが発生するということもほとんど無い。

では、それの何が面白いのかというと、周囲のキャラクターたちとの、直接的間接的なコミュニケーションだ。それぞれが独立した高度なAIによって制御されている彼らの行動は、なんとも人間的で予測不可能。主人公の行動は、そんな彼らの行動に干渉することで、よりドラマティックな状況を作り出すためのものなのだ。

極度に概念化された戦闘シーンも、「わかる人にしかわからない」面白さを端的に表す要素のひとつだ

プレイヤーは、クリアまでの長い道のりを、そうやって自ら盛り上げ、新たな楽しさを手探りで探しながら進んでいくのである。

踏み出せば、その一足が道となる行かねばわからぬ『絢爛』の魅力

『ガンパレ』も、その自由度の高さが話題になった作品だったが、プレイヤーが向かうべき目標は、ある程度明確に示されており、そこへ向かわせるための「縛り」の中の自由が、面白さに繋がっていた。それはある意味、「自由度の高いゲーム」としての正統的なスタイルといえるだろう。

それに対して『絢爛』は、可能な限り「縛り」を取り払った作品となっている。目標は設定されているが、そこに向かうこと自体が面白さに直接結びついていない。『ガンパレ』が、「目的地までの道幅が広く、その道幅の中で好きな歩き方ができる」ゲームだとすれば、『絢爛』は、「目的地までの道を作りながら進まなければならない」ゲームなのだ。しかも、スタートから目的地までを直線で結ぶような道では面白くならないように、あえて作られている。プレイヤーは、曲がりくねって枝も多い道を、わざわざ作らなければならないのである。

多岐に渡る会話の内容は、そのキャラクターとの関係の変化とともに、さまざまに移り変わっていく

そして、この「道作り」をポジティブに楽しめる者でなければ、『絢爛』を真に楽しむことはできないだろう。つまりはそこに、「ついていける者」と「いけない者」の差ができてしまうのだ。

しかし、そんなハードルを乗り越えた者にとって、このゲームの楽しさは、他ではまず味わうことのできない、希有なものだ。『絢爛』を長く遊んだ者同士が、自分のプレイのエピソードを、時に誇らしげに、時に悔しそうに語り合う様子などは、さながら自らの「作品」を見せ合う芸術家のようではないか。

アルファシステムは、すでに『ガンパレ』の正統続編である『ガンパレード・オーケストラ』の制作を開始している。この作品も、ファンの裏をかくような、未知の楽しみを提供してくれる作品となっていることを期待したい。

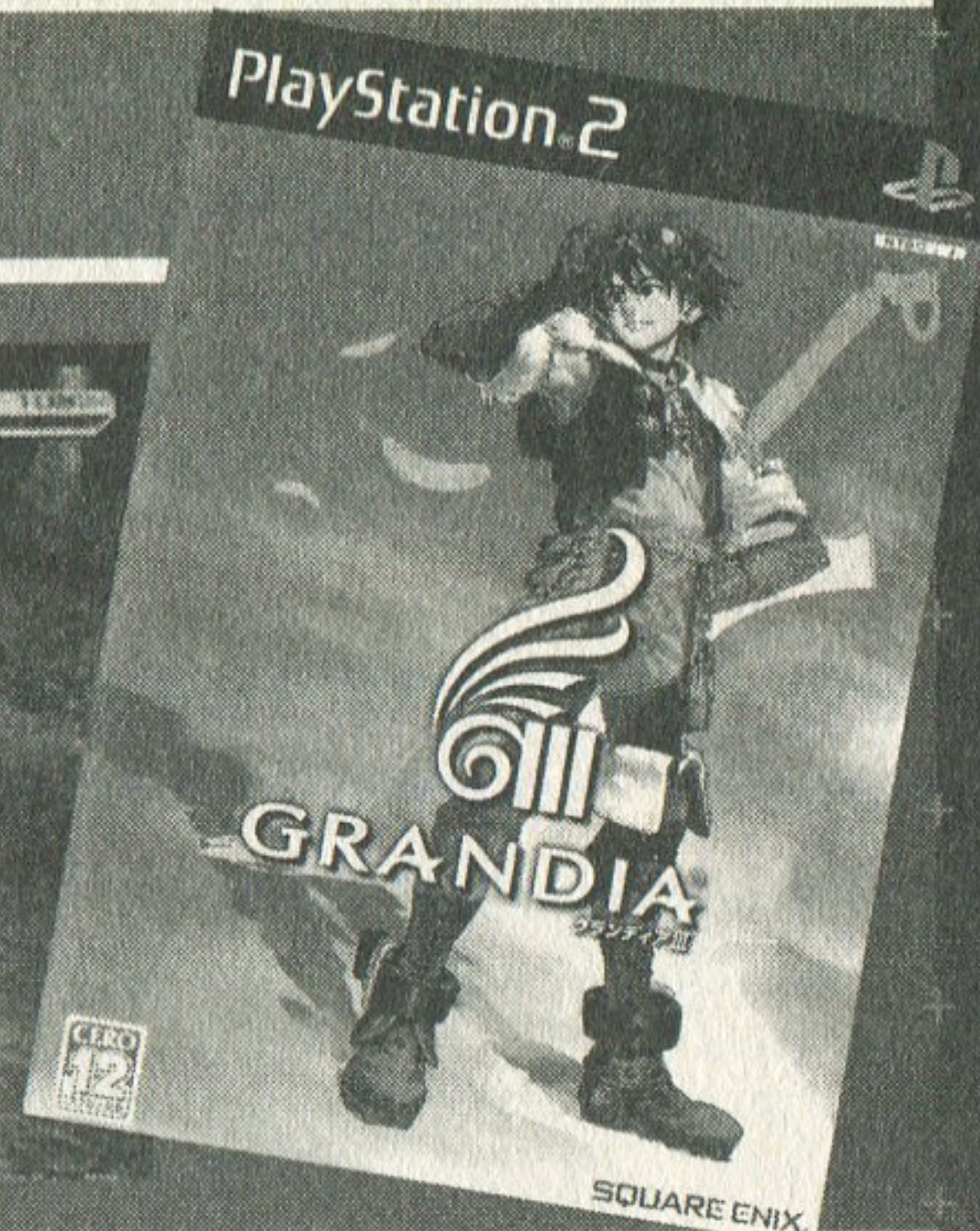
プレイすることが「無形の作品」を作り上げる

グランディアⅢ

text by
天野譲二

プレイ時間
75時間

ジRPG メスクウェア・エニックス 機PS2 ¥7,980円（5%税込）

大筋の要素は踏襲しているものの全体としての整合性に欠ける

王道の冒険ストーリー、緊迫感のある戦闘システムと、「らしさ」は確かにあるのだが。

王道なストーリー&設定プラスαが見当たらない

超大作RPGとして誕生した『グランディア』は、『Ⅱ』で規模の縮小を余儀なくされ、『エクストリーム』でローグ型の自動生成ダンジョンとアイテム主体型RPGになるなど、流転の人生をたどってきた。そんな『グランディア』に新作、しかも初作の精神を受け継いだ『Ⅲ』が発売されるというのは、ゲームアーツの復権も兼ねて注目すべき話であった。

ボーイ・ミーツ・ガールの王道の物語、そしてシリーズ初作の主人公ジャスティンのような前向きの冒険少年と彼の母親を想起させるキャラクターたち。海岸など、遠景が映えるグラフィックも美麗で、冒頭は好調である。他にもさまざまなキャラクターが登場するが、ゲームを進めていくにつれ、彼らと彼らが織りなすドラマが実に平板であることに気づく。心優しいヒロインは優等生的な発言に終始し、暴れん坊の少年は粗暴で食いしん坊と、人物描写はステレオタイプに終始し、付加的なキャラクター要素なりストーリーなり背景なりがないのだ。

輪をかけてひどいのが主人公のユウキだ。冒険心あふれる前向きな少年のような言動を繰り返しながら、成り行きに任せた行動が目立つ。特に自分の夢を託した飛行機を憧れの飛行王シュミットに作らせ、それを壊してしまうとまた作ってもらいに行く始末。さらに飛行不能になってシュミットに発した言葉が「なんとかしてくれよ！」で、断られると「見損なったよ！」。ここまで他人に依存して尊大な主人公には、誰も感情移入できないだろう。

都合のよい展開はゲームのお約束としてある程度は許容するとしても、心を閉ざしていた相手が、主人公の熱い説得にその場で翻意するというパターンが安直に濫発されたのには、苦笑させられた。とくに本作はムービーが多用さ

ムービーで物語を見せる手法は今や標準とはいえ、開始直後1時間近くやることがないのは……

れており、会話劇主体のムービーが過度に挿入される。その饒舌さだけでも鼻白むのに、ほとんどが前述のような、主人公がアルフィナや飛竜、シュミットやヘクトといった心を閉じたキャラクターをいともたやすく説得したり、アルフィナがダーナや兄を変心させるという安直な展開なので、不快感さえ覚える（若手俳優・タレントたちの「自然体」過ぎる声の演技もすさまじい破壊力である）。

全体を俯瞰すると、設定上重要な存在であるはずの飛行機で世界を自由に行き来できるようになっても、着陸できるところがほんの少ししかなくあまり意味がなかったり、ストーリー的にも印象強いキャラクターが姿を消したままエンディングを迎えたり、広げた大風呂敷がきれいに閉じられていない点が気になった。

マナエッグの装備によって魔法をカスタマイズできるシステムは健在。シリーズらしさは出ている

新要素は確かにあるがバランスの悪い戦闘

とはいえ「グランディア」シリーズの最大の魅力は、多様な駆け引きが熱い戦闘システムである。

今回新たに加わった空中コンボが良い。これは一人がクリティカルで敵を宙に浮かせ、そのまま味方が連続してコンボ攻撃を加えていくと、大ダメージと共に敵がどんどん宙高く浮かんでいくというシステムだ。ただし上昇を止めて地面に叩き付けるキャラクターが必ずいるのは興を殺がれる。個人的にはクリア後にエキストラダンジョンが出現して、上昇系キャラクターだけで自由にパーティを組めるといったボーナスを期待していたのだが、本作ではそういったオマケは皆無で、あまり高みを目指そうという気が起きなかった。

しかしそれ以前に問題なのは、戦闘バランスである。前半はスムーズに進むが、後半、メルク遺跡のメルククリスタルあたりから急激に難易度が上昇する。

敵のＩＰゲージの移動速度が異様に速くなり、ザコキャラにこちらが不意打ち攻撃をかけたのに、ファーストアタックは敵に先を越される、という事態が頻繁に発生する。普通にプレイしているだけでは、レベルアップが敵の強さの上昇に抜かれてしまうのである。

そのため終盤は普通に戦っていては相手にならず、強力な魔法の連発で片を付ける、大味な戦闘が増えていく。戦闘の駆け引きの楽しさよりも、敵の苛烈な攻撃の理不尽さを感じさせる機会のほうが多いというのはいかがなものか。

説明不足で粗い物語に、破綻したゲームバランス。必要な肉付けが削ぎ落とされまくった本作は、「グランディア」という看板を付けただけの、良くできたパーツの寄せ集めでしかなかったのである。

空中コンボ導入によって戦略性アップ。「戦闘に飽きさせない」ＲＰＧとしての工夫は評価できる

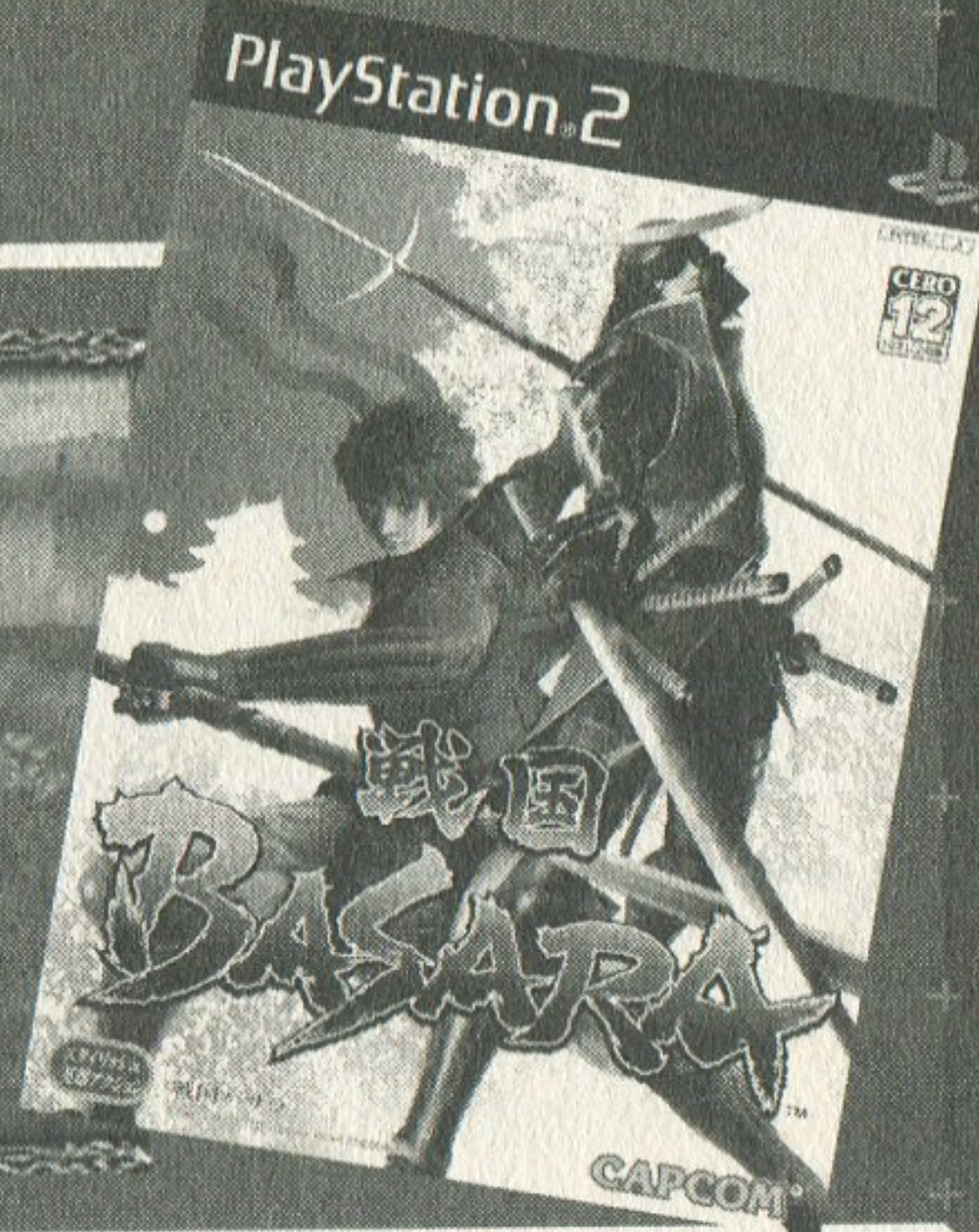
骨さえも切り刻んでしまった秀麗なパーツの集合体

ジャンルの発展に不可欠な「類書的」ソフトの成功例

戦国BASARA

text by
上田 洋二

プレイ時間
19時間

ジスタイリッシュ英雄-HERO-アクション メカプコン 機PS2 ¥7,140円（5％税込）

確固たる地位を確立した『無双』に対抗馬が登場。類似品と侮るなかれ。二番手ならではのツボを押さえ具合はお見事。

『無双』に激似の「類書的ソフト」

類書という言葉がある。内容の似た書物という意味だ。書物に限らず、新しい企画を通そうとする時は、類書の売り上げを調べ、自分の企画がどれだけの売り上げを見込めそうなのかを出資者に対して説明するのが基本だ。

『戦国BASARA』（以下『BASARA』）は『真三國無双』の類書である。昔の合戦を舞台に、プレイヤー操る武将が、雑兵たちを蹴散らしていく。合戦の途中では様々なイベントが起こり、状況が変化していく。敵の総大将を倒せばステージクリア。合戦の最中には装備アイテムや武器を手に入れることができる。装備アイテムは、体力や攻撃力、防御力といったパラメーターを上昇させる働きを持ち、全てのプレイヤーキャラ共用。武器はプレイヤーキャラごとに新しく入手する必要があり、装備アイテムのような使い回しは不可能。このように、基本ルールは『真三國無双』に酷似している。シリーズを一度でもプレイしたことのあるプレイヤーなら、基本ルールはマニュアルなしでも理解できることだろう。

類書にしても来るのが遅すぎた

類書的なソフトが悪いと言っているのではない。かつて落ちモノパズルブームは『テトリス』を元祖に『コラムス』や『ぷよぷよ』といった類書的ソフトによってプレイヤー層を拡大した。RPGは「ウィザードリィ」や「ウルティマ」を手本に、日本人の手で多数の類書的 ゲームが作り出され、「ポケモン」という全世界的ヒット作が誕生した。対戦格闘ゲームは『ストII』と『餓狼伝説』を双璧に『KOF』『ヴァンパイア』などの作品群が日本中を熱狂させた。類書的ソフトどうしがしのぎを削り、互いに影響し合うことにより、新しいアイデアが誕生する。

お約束の美少女キャラも各種取り揃えており、ファンサービスはばっちり

類書的ソフトは、ジャンルの発展には不可欠なのだ。

ただ、時期というものがある。『真三國無双』の発売は00年。今から5年も前のことなのだ。5年の間にコーエーはシリーズを重ね、PS2、XBOX、GBAで14バージョンもの『真三國無双』を発売している。類書的ソフトとしては充分すぎる数だ。『BASARA』はせめて3年、いや2年早く登場する必要があったのではないだろうか。レベルアップによる特殊技の習得、隊長を倒すと部下が総崩れになる、敵キャラが殺到する中での防衛戦、「スター・ウォーズ」のスノーウォーカーを思わせる巨大なロボットがボスキャラとして登場するなど『BASARA』独自の要素も多い。ただ、これらのアイデアは『真三國無双』がブームとなった01年ごろに方々で囁かれていたものである。4年ほどの時を経て希望が実現したと喜ぶべきか、それとも4年もかかったと嘆くべきなのか。プレイヤーとしては複雑なところなのではないだろうか。

『真三國無双』ライクな操作性で、ユーザーが期待した通りの楽しさを提供。「安心」して遊べることだけは確かだ

出来はいいのだが

『BASARA』は『無双』っぽいゲームがやりたい」というニーズにはピッタリとフィットする。事実、筆者も面白く遊ばせてもらった。好きか嫌いかと聞かれれば、好きであると答えるだろう。軽快な操作感、ザコを蹴散らす爽快さ、『真三國無双』のアイテム集めの楽しさを踏襲したルール、無駄に熱いテーマソング、派手なムービー、文句の付け所がない。キャラ萌えへの配慮も忘れない。男性プレイヤーにはロリ系、お色気系、熟女系の3通りの女性キャラを用意してニーズに対応。真田幸村は「武田信玄を盲目的に熱愛するアホの子系」というヤオイのツボを抑えたキャラクターで、声を当てるのは「機動戦士ガンダムSEED」でその筋の人気を獲得した保志総一朗。ゲーム内容からキャラ萌えまで、全ての要素においてそつがない。「婆娑羅（ばさら）」とは美しい衣装や贅沢な装いで飾り立て、生を謳歌するという風潮。まさにタイトルの通りの内容だ。ゲーム内容も予想範囲内なら、キャラクターの人気の出方も予想範囲内。真田幸村と武田信玄をフィーチャーしたドラマCDという商品展開も、ヤオイやBL好きのプレイヤーなら予想範囲内。恐らくは売れ行きも予想範囲内といったところだろう。つまり『BASARA』は、初代『真三國無双』とは似ているようで正反対の位置にあるソフトなのである。これまでになかったジャンルを作り出した『真三國無双』と、そのレールに5年後に乗った『BASARA』。ただ、安心して買うことのできるソフトなのは確かだ。思った通りの内容で、期待を裏切られることがない。これは消費者がゲームメーカーに求める最重要項目。そうした意味で「BASARA」はよくできたソフトなのかもしれない。

合戦前に使用する武器をセレクト。各キャラに「なんですかそれわ！」な武器があるのもポイント？

新しさはないが期待を裏切らない 安心できるソフトなのは確か

新天地を目指したシリーズ3作目 宿命のリングはどこへ向かうのか?

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

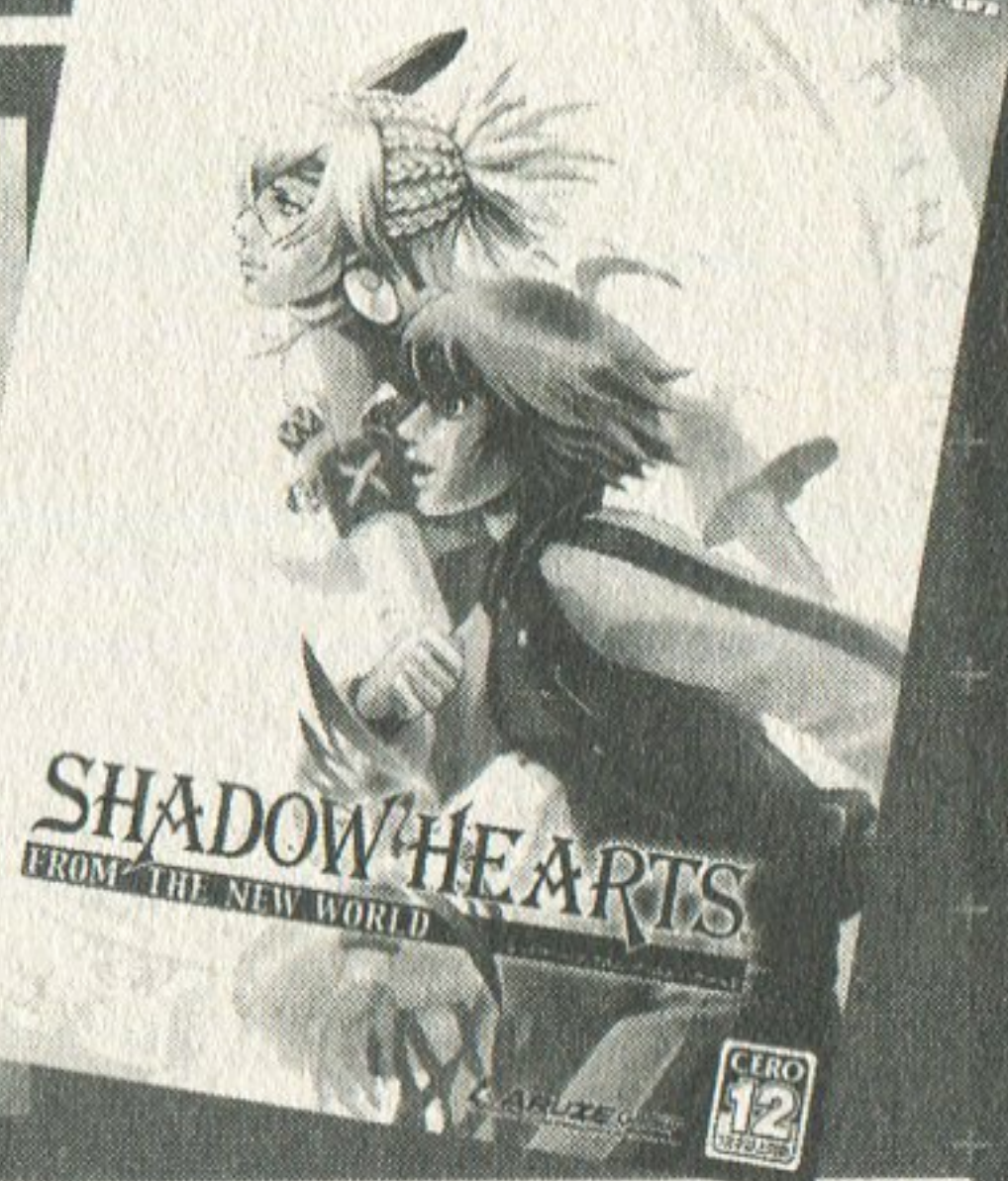
text by 卯月 鮎

プレイ時間 45時間

ジ RPG メ アルゼ 機 PS2 ¥7,329円（5%税込）

人捜し…、ですか？

PlayStation 2

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

<< 主人公ウルの個性とオカルト的なシナリオが好評だった『シャドウハーツ』。その第3弾は……。制作会社は前作に続きノーチラス。

『3』と名乗らないシリーズの転換点

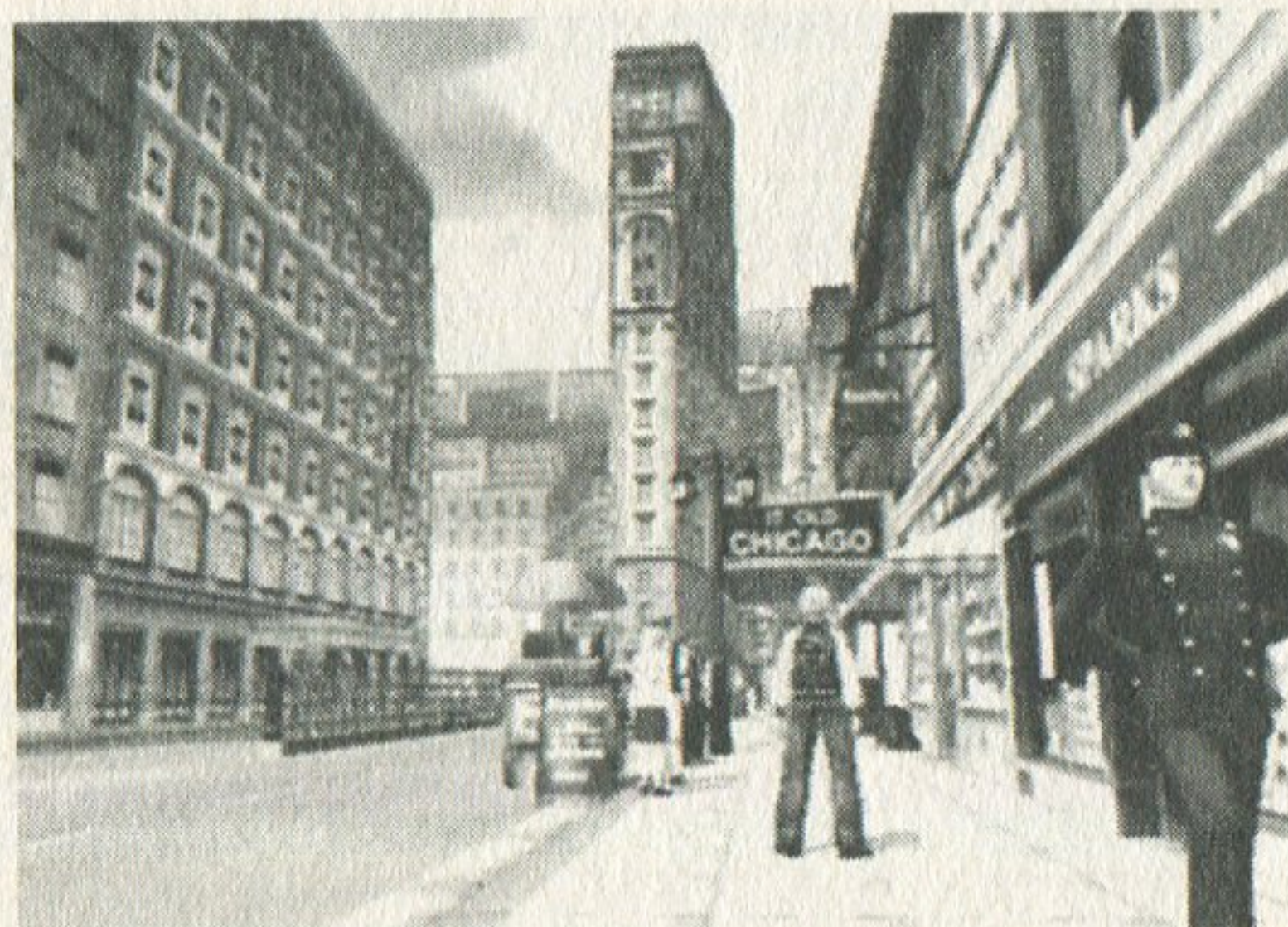
スポーツやアクションといったジャンルは、一度システムがユーザーに受け入れられれば、あとはハードの進化に乗ってシリーズを重ねることができる。

しかし、RPGはそうもいかない。目から受ける刺激と、インタラクティブなそう快感は、基本的にRPGの本質からはズレる。キャラの魅力やシナリオ、世界観をどこまで深められるか、本質的な進化はそれらの要素にかかっている。

だが、これは困難な作業だ。初代を作った時点で『2』までは視野に入っていたとしても『3』となると……。その結果、『3』で『1』『2』よりもパワーダウンし、その後尻すぼみになってしまうパターンも多い（『ドラクエ』はその逆の例だ）。

本作は、『シャドウハーツ』（以下『SH』）シリーズの3作目ではあるが、実は『3』とは銘打っていない。ファンの間では、「外伝的な位置づけではないか」と邪推する声も上がっている。主人公が変更されたこと、前作に比べ、ボリュームが少なめなこと……。新規ユーザーを取り込むため、ナンバリングを外す戦略は昨今のはやりとはいえ、本作の場合、どこか勝負を避けたという雰囲気が漂っている。

薄まる伝奇色 コンセプトの修正か?

時は1929年、禁酒法時代のアメリカ。16歳の少年ジョニーは3年前に事故で家族と一部の記憶を失い、今は父の会社を継がずにニューヨークで探偵事務所を開いている。ある日、舞い込んだ人探しの依頼を進めるうち、ジョニーは神秘的なネイティブアメリカンの女性・シャナイアと出会う……。スタッフは前作とほぼ共通。ただし、オープニングを見比べると『2』ではディレクターだった

ニューヨークのタイムズスクウェア。ロズウェルやマチュピチュといったオカルト系スポットも巡る

丁寧かつ完成度の高い仕上がりだが、少々うまくまとまり過ぎか

町田松三氏が今回はストーリーコンセプトに回り、ディレクターは『2』のアートディレクションだった大澤隆将氏が務めている。

さて、副題のとおり新世界アメリカを舞台にした本作。目新しさはあるものの、残念ながらシリーズの売りのひとつ、虚実入り混じった伝奇ドラマの側面は薄まってしまった(アル・カポネやラヴクラフトは登場するが)。ヨーロッパや中国と比べて、20年代のアメリカが今ひとつ日本人にとってなじみがないことが、歴史部分を薄めた理由かもしれない。が、それならばアメリカという選択自体がどうだったのか、疑問もわいてくる。

ただ、『SH』は『1』の時点からシリーズが目指す方向性と、シナリオの中身がねじれていた。本作ではこの解消に乗りだしたように思う。01年の『1』は、発売前から佐藤藍子のCMが大量投入され、大作感を出そうとする意図が見えた。それに反して中身はかなりマニアックな伝奇もの。クトゥルーネタも多く、万人受けするとは言い難かった（確かに『FF』にもとがったシナリオはあるが、『SH』はさらにダークでアクが強い）。結果として、熱狂的なファンは生んだが売上は伸びないという事態に陥る。特に『2』の評価はファンの間では非常に高いのに、売上は『1』とさほど変わらず10万本程度。「シナリオのクセを弱めて敷居を下げる」、そう考えても不思議ではない。

この〝間口を広げたい〟という思いはシステムにも及んでいる。ジャッジメントリングは大きくわかりやすくなり、ダンジョンでは初めからマップが見られる。連携攻撃の「コンボ」は、前作ではキャラの位置により発動したが、今回はゲージ制を取っていて、把握が容易になったばかりか新たな戦略性も生まれた。もし、今作が初の『SH』体験ならば、「こんなにいいゲームだったの？」と思うほど丁寧で、かつ完成度が高い仕上がりになっている。しかし、飛躍すべき3作目が小さくまとまっていいものか。史実と伝奇という要素は『SH』の肝。独創性と売上は本当に相反するものなのか（個人的には作家のフィッツジェラルドやニコラ・テスラを独自のアレンジで見せてほしかった）。

シナリオの主題にも簡単に触れたい。本作は連続殺人犯キラーと謎の女性レディを追うジョニーたちの物語。キラーとレディのきずな、仲間のリカルドとアル・カポネの妹エドナのきずな、そしてジョニーとシャナイアのきずな……。彼らはそれぞれにドラマを背負っている。が、そこはアメリカ。宿命の輪にとらわれる既存作とは異なり、主人公ジョニーのポジティブな姿が印象的だ。深みという点では『1』『2』に及ばないが、新大陸の空気にジョニーがマッチしていて、うまくまとまっている。歴史や人生は、振り返ってかんがみるものか、断ち切って前へと進むべきものか。新大陸アメリカが歩んできた道を思うと面白い。

どのタイミングでストックゲージを消費しコンボや2回攻撃を使うか？　戦闘はとっつきやすいが奥も深い

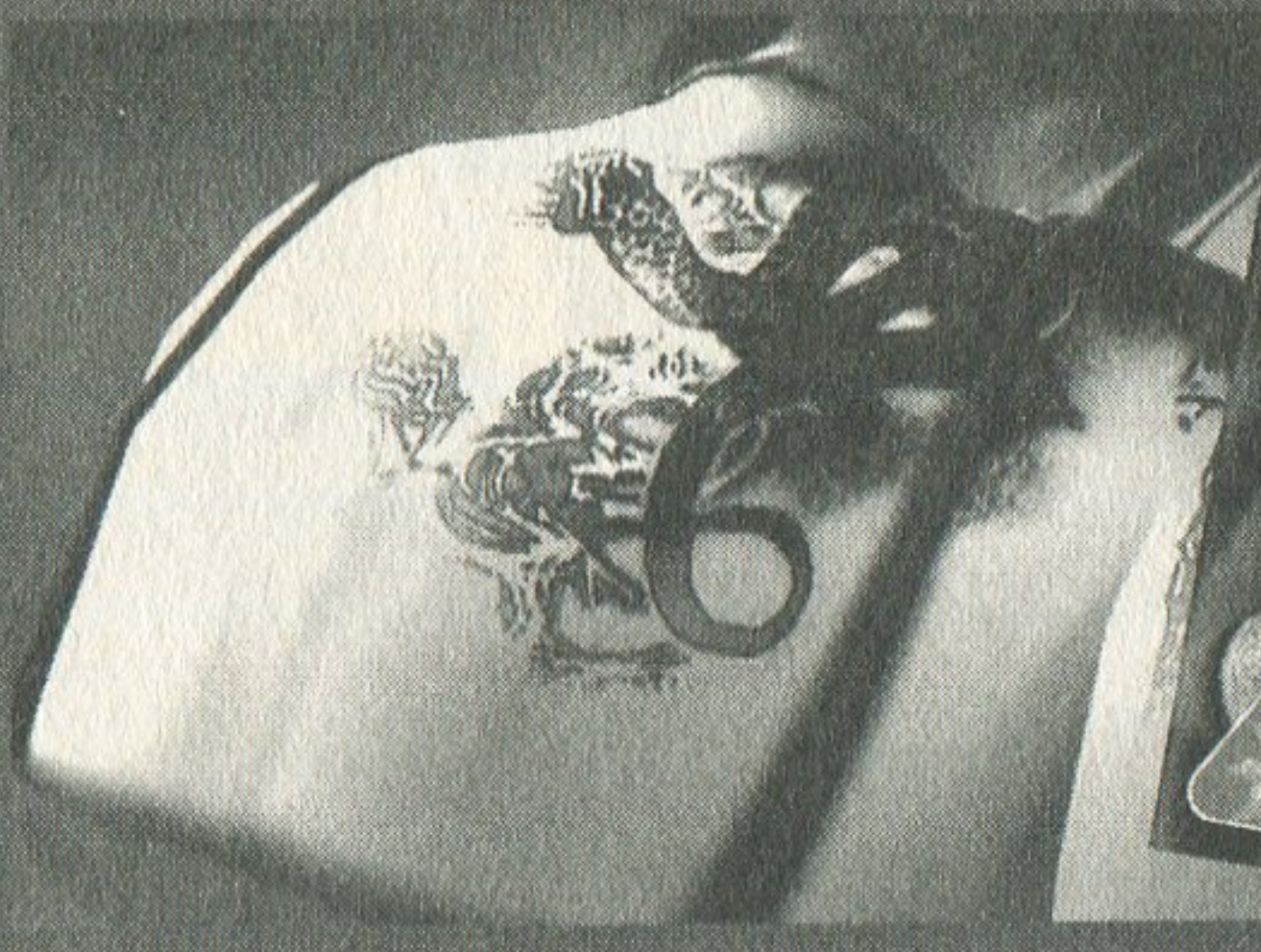
シャナイア変身ムービー。終盤はシャナイアとの心の交流もテーマ。レディたちとの関係と対比される

新たな要素が乏しいにも関わらず それが不満にならない理由とは？

零 ～刺青の聲～

text by 水野隆志

プレイ時間 24時間

ジホラーアクションアドベンチャー メテクモ 機PS2 ¥7,140円（5％税込）

もはや心霊ホラーAVGの代名詞と言っても過言ではない『零』シリーズ。その最新作も、ホラーファンを魅了する快作だった。

見慣れているのに飽きを感じさせない作り

およそホラーが好きだという人なら、この作品を嫌いになる可能性は極めて低いだろう。日本版ウエストミンスター・マンションを想起させる入り組んだ屋敷、そこに隠されたおぞましい秘密、憎悪や悲しみを胸に秘めて邸内を徘徊する怨霊たち、さらには美少女の白い肌に浮かび上がる刺青から、何の脈絡もなく挿入されるヒロインのシャワーシーンまで、ホラー好きにはたまらないギミックが、ぎっしりと詰め込まれている。これで反応しなければ、ホラーファンとは呼べないくらいだ。

もっとも、「カメラで怨霊を撃退する」というアイディア自体が秀逸だった第1作に比べると、鮮度という点ではいささか劣るのはやむを得ない。システム的にもあまり大きな変更点はなく、そろそろ新機軸の要素も欲しい、と感じる人も出てくるかもしれない。

ただ、だからといって、つまらない、と思う人はまずいないだろう。なぜなら、この作品がゲームの基本をきっちり抑え、上質のエンターテイメントを味わわせてくれるからに他ならない。

恐怖演出の背後に隠された優れた構成力

あらゆる娯楽にとって生命線となるのが期待感だ。次に何が起こるか気にならなければ、娯楽にはなり得ない。この作品は、その点が実に上手いのだ。

物語は全13章プラスエンディングで構成されるが、冒頭の第1章では、不気味な屋敷の描写で引っ張っていく。しかし、ボス敵となる怨霊以外の敵は出ず、移動可能範囲も全体マップのごく一部に過ぎない。しかも怨霊と戦う場所は広めで、十分な間合いが取れるうえ、怨霊の動きも遅めで対処しやすい。ところが、怨霊出現時のムービーが全編を通じても特に力が入った出来栄えになっていて、こ

巨大で複雑な造りの純和風屋敷が舞台。不気味さだけでなく、悲哀さも漂わせているところが幽霊譚らしい

こで恐怖感を覚えてしまうと、動揺から手こずる可能性がある。実際にはさほど強くない敵を、演出で手強く感じさせているわけだ。

これが2章、3章と進んでいくと、実際に敵が強くなっていく。探索エリアも広がり、鍵やキーアイテムがないと開かない扉も次々と現れて、屋敷の巨大さを感じさせる。プレイヤーは、この先、探索が困難になっていくことを肌で感じることだろう。しかし、この頃になると、屋敷にまつわる謎が深みを増し、真相解明への欲求が強くなってくるので、強敵に殺されても、再度チャレンジする気になれる。そして、それらの敵を破ることによって、操作の技量も上がっていくという仕組みだ。

ところが、こうしてやっと操作に熟達してきたところで、第4章になるとプレイヤーキャラクターが代わり、しかも戦闘能力が低いキャラクターを操ることになる。そこへ今までのボス敵が連続で登場。一方で、解明の度合いは加速し、屋敷を巡る謎の中でも重要な事実が判明してくる。

第5章に入ると、また操作キャラクターが変更になり、戦闘能力はさらに低下。ところが、このキャラクターは怨霊から隠れる特殊能力を持っており、この章に限っては敵を1体も倒さずともクリアできるようになっている。同時にストーリー面では、ここから新展開が始まり、解けかけた謎がまたもつれ始めるのだ。

戦闘の難易度も手応え十分。瞬時のタイミングで発生するクリティカルヒットを狙うのが相変わらず熱い

部屋を暗くし、ヘッドフォン装備 これが絶対推奨のプレイスタイル

そして第6章からは、これらの三人が代わる代わる登場し、三つの側面から屋敷の謎が明らかになっていく。ストーリーの深化にともない、比例するように戦闘が激化。仕掛けも複雑になり、難易度はどんどん上がっていく。だが、ここまで進めてきたプレイヤーなら、多少の障害でも乗り越えて先を見たくなっているはずだ。

こうして見てくると、いかに巧みにプレイヤーの期待感を持続させ、それによって高い難易度というハードルを乗り越えさせているかがわかるだろう。

ホラーの鉄則として、敵は自分よりも遥かに強くなければならない。命の危険を感じない対象に恐怖を感じることは難しいからだ。しかしゲームでこれをまともに実現すると、難易度が上がりすぎ、敬遠する人が増えてしまう。まさにホラーならではジレンマだ。

そこをこの作品では、難易度を高めに保ちつつも、ストーリーで引っ張ることで、プレイヤーのリタイアを食い止めている。物語とシステムを総合的に把握し、全体の運びを計算しなければ不可能な技だ。しかも、その緻密な計算は前面に押し出されたホラー性によって隠されている。

『刺青の聲』は、恐怖演出が目白押しであるが故に良質のホラーに仕上がったのではない。全編を貫くデザインセンスが、恐怖演出をコントロールすることで、優れた完成度を勝ち得ているのだ。

自分だけの心霊写真集を作れるアルバムモード。趣のある写真が撮れるかは、運と機敏さにかかっている

第3次スーパーロボット大戦α 終焉の銀河へ

text by 飴尾拓朗

プレイ時間 45時間

ジSRPG メバンプレスト 機PS2 ¥8,379円(5%税込)

圧倒的なボリュームは文句なし 問題はプレイヤーがついて来れるか

膨大なプレイ時間を強いられる設計は売れ線タイトルに課せられた使命と考えるのは勘繰り過ぎか? 1週間連続満漢全席級の高密度ぶりはまさに圧巻。

シリーズ終えんに広げた大風呂敷

過去最大に限りなく近い登場作品数と、これまで以上に燃える(萌える、でも間違いではない)シチュエーションを引っ提げて発売された『第3次スーパーロボット大戦α』(以下『第3次α』)。プレイヤーが本シリーズをきっかけにして登場作品に対して興味を持ち、原作タイトルに対する経済効果が見込める、というビジネスモデルを成立させ、『ドラクエ』『FF』に次ぐ売れ線タイトルと肩を並べる努力が感じられるシリーズの最新作である。

一見複雑怪奇にも感じる小隊システムも、手厚いチュートリアルとプレイヤー自身が試行錯誤することで、『スパロボ』初心者でも段階を踏んで理解していくことが可能だ。また、各出典作品およびシリーズオリジナル設定をPS2の処理能力にものを言わせて網羅すると同時に、ポイントを押さえたテキストにより紹介。「1作品でもツボに入った作品があれば良し」と言わんばかりの、元の作品を知らないプレイヤーを引きつけるための努力の跡が感じられる。そりゃ、登場作品すべてを知っているヤツなんざ、よほどのアニオタか物好き(ほめてるンですよ?)ぐらいなもので、半数以上のプレイヤーは作品別のフォローが必要になると思う。シリーズ初心者を含めて、ライトなファン層も可能な限り全方位フォローしている手腕には、スパロボ銀婚式状態の僕が「さすがだな……」と、思わずつぶやくぐらいだ。当然、寝てるかコントローラを握っているかの二択! という生活を送ってもかなり長い時間遊べる……と想定していたハズだったのだが、僕に限っては他のシリーズと比べて「自発的にプレイしている時間が少ない」ことに気づいた。過去最大のハマり要素がありながら、どうして自発的なプレイ時間が伸びていかなかったのだろうか?

ストーリーの一部に組み込まれたチュートリアル。初心者でなくても一度プレイするのはファンのさがか

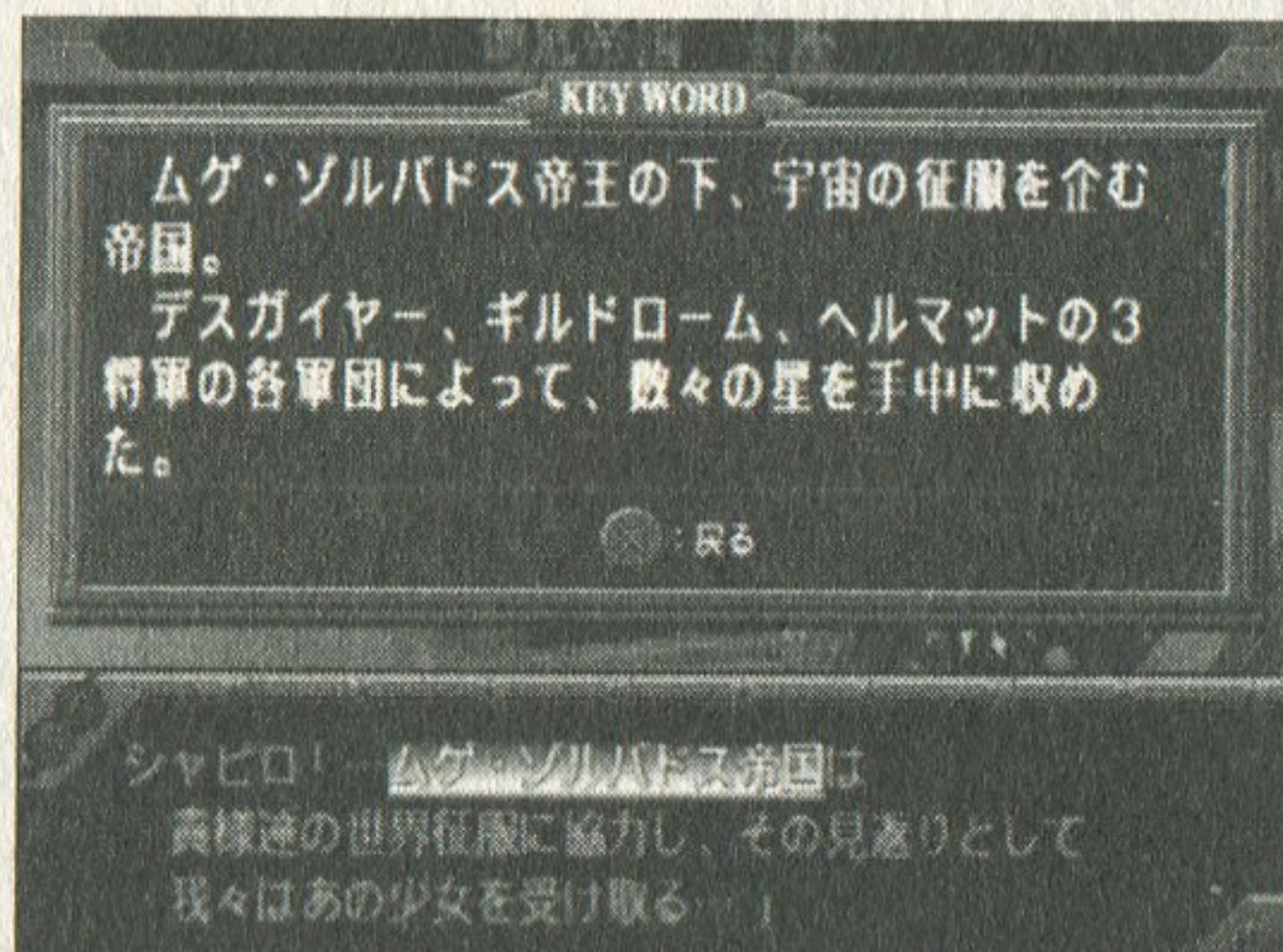
小隊編成の煩雑さを耐え忍んだ先に……

『第2次α』と本作は他の『スパロボ』とは違い、ユニット単体ごとのオペレーションではなく「複数のユニットで小隊を組む」システムが採用されている。シリーズを重ねるにつれ、登場ユニット数の増加と関連キャラクターをより多く登場させたい気持ちと、総合的な戦力バランスとの葛藤に加えて、短期決戦がキモでもある交互型SLGにおける「同時に扱うオブジェクト数」という問題を解消するために考案され（それまでのシリーズとの差別化を図る目的で）試行錯誤を繰り返しながらチューニングされてきた。「自分だけの小隊」を編成するこだわりと楽しみとは裏腹に、小隊を編成している時間が非常にもどかしく感じてしまう。もっと言うと、小隊の編成にこだわるあまりに後半へ進むにつれて編成作業そのものが苦痛に感じたのもまた事実だ。「楽しさ3倍面倒くささ無限大」という表現が一番しっくり来るのではないだろうか。

また、前作『第二次α』と同じく4人の主人公にそれぞれストーリーが与えられていて、4人それぞれの視点で物語が進んでいくため、すべてのストーリーを追いかけるには最低でも4度のプレイが必要となる。複数回遊ぶにつれて、

セレーナ
「ルス・バイラリーナ・バイレ…！」

シリーズを重ねるごとに豪勢になっていくカットイン。任意ですっ飛ばせるのは嬉しいけど、一度は見ておきたい

KEY WORD
ムゲ・ゾルバドス帝王の下、宇宙の征服を企む帝国。
デスガイヤー、ギルドローム、ヘルマットの3将軍の各軍団によって、数々の星を手中に収めた。

基幹ストーリーだけではなく、登場作品のミッシングリンクを補完するための情報パートは嬉しいのだが……

クリアするのが先か ゲームに飽きるのが先か……

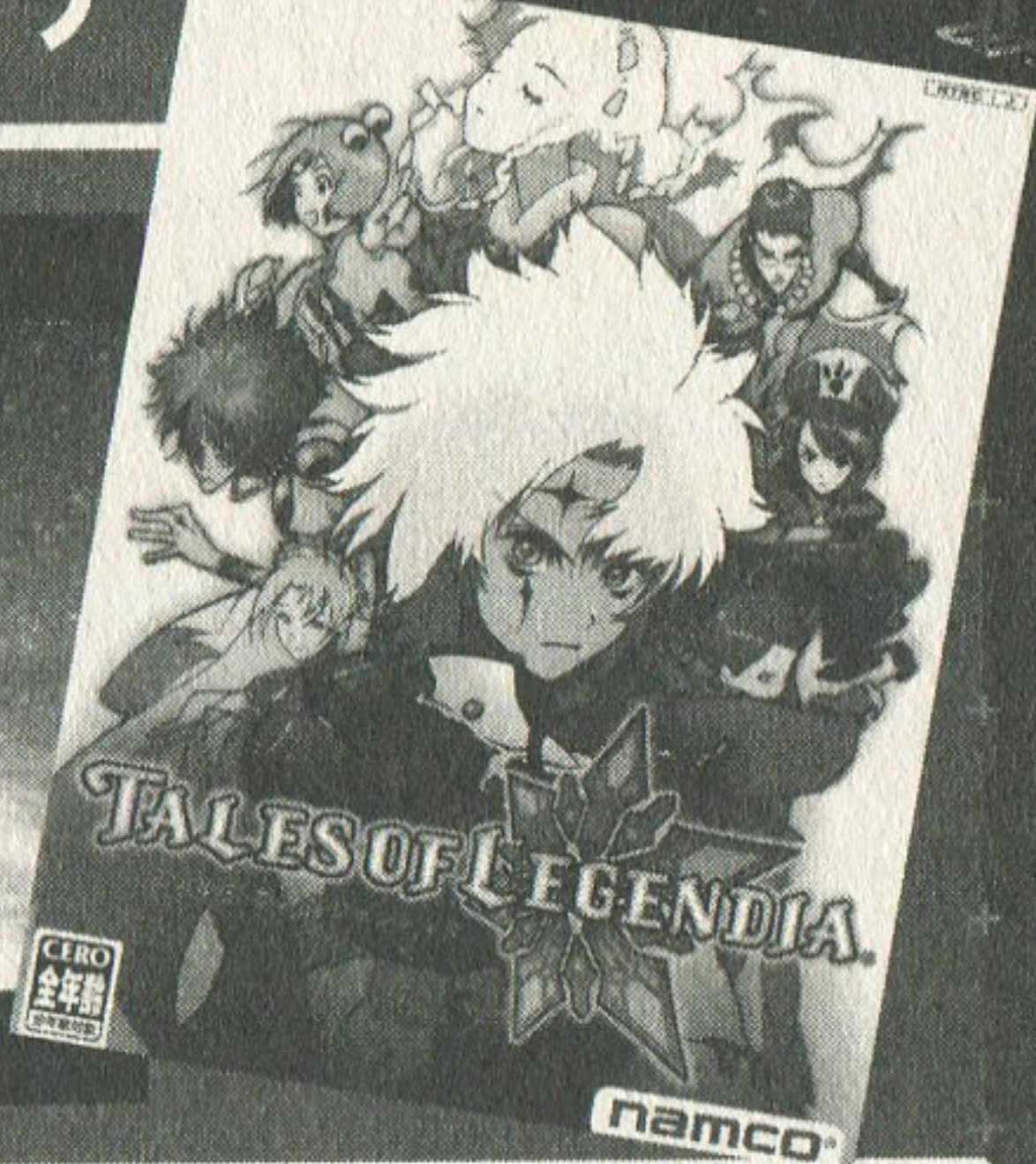
基幹のストーリーに対する理解を深めることが可能な反面、ルート別にちりばめられた「特定の作品の見せ場」や基幹ストーリーを追いかけて満足するのが先か、ユーザーがその作業に飽きるのが先かのチキンレースになってしまう危険性もはらんでいる。

シリーズ完結作だからと、制作者があれもこれもと欲張っているうちに本来のファン層すら置いてけぼりを食らわせるようなボリュームに膨れ上がっていることが『α』シリーズに対するユーザーの評価が分かれる要因でもある。面倒くさい小隊編成さえ、その先に待ち構えている（一話につき数十分のプレイさえ乗り越えれば、押し寄せる興奮に体中の血がたぎるはずだったが、これまたゲップが出るほどの燃えるシチュエーションの連発。毎日のようにごちそうばかり食っていると、無性に茶漬けや卵ぶっかけゴハンのように質素なモンが食いたくなるような心境にも似た感覚に襲われた。しかも、本作の発売から2月を待たずして、すでにGBAで『スパロボJ』が発売されているという状況。本作がシリーズ最終作、という売り文句はもはやファンには通用しないし、事実皆「まだまだ続くハズだ」と踏んでいる。次回作はもうちょっと抑え気味に……と思っている辺りは、僕にゃ手軽に遊べる携帯版シリーズのほうが性に合っているのだろうか、などと思う次第。

異なる開発チームが手がけたもうひとつの『テイルズ』

テイルズ オブ レジェンディア

PlayStation 2

text by 原田 一
プレイ時間 72時間
ジRPG メナムコ 機PS2 ¥7,140円（5％税込）

根強い人気を持ちながら、なかなか第1作目の評価を越えることができない『テイルズ』シリーズ。最新作の出来栄えは？

シンプルでユーザーに優しいゲームシステム

アクション要素を取り入れた戦闘システムが特色の『テイルズ』シリーズ。第1作目『テイルズ オブ ファンタジア』の評価が非常に高く、以降はそれを越えるものを作るべく試行錯誤が繰り返されているのが特徴だ。特に大きな変更が繰り返されているのが戦闘システムで、毎回新しいアイディアが盛り込まれている。最近では、第5作『テイルズ オブ シンフォニア』でサイドビューだった戦闘フィールドがクォータービューに変更され、第6作の『テイルズ オブ リバース』では戦闘フィールドが3ライン制になるなどの改良が加えられていたのが記憶に残る。

ところが、第7作に当たる本作『テイルズ オブ レジェンディア』（以下『TOL』）では、大胆にもこれまでの戦闘システムの試行錯誤を一切捨てて、第1作に近い、シンプルなサイドビューの戦闘システムを採用している。前衛が敵に突っ込んで攻撃を加え、後衛に敵を近づけさせないように戦って勝利する、わかりやすく遊びやすいシステムだ。その上で、『TOL』独自のシステムとして、敵を攻撃したり、ダメージを受けたりすることによって増えていく「クライマックスゲージ」というゲージを用意。このゲージが上限までたまっていると、ゲージを消費して、一時的に敵の動きを止めることができるようになった。強敵に対してプレイヤーが有利な状況を作り出すことができるほか、全体攻撃を受けたり、前衛が全滅してしまったというような不利な状況からの逆転が可能だ。

さらに、ダンジョンのデザインでも、ユーザーのストレスを少なくする配慮がなされている。ダンジョン内には「カオティックゾーン」というシャボン玉のように見える空間があり、この中では通常よりもエンカウント率が高く、強

ほぼすべてのイベントシーンがフルボイス。キャラクターの掛け合いをより楽しめるようになった

第1作の影響が色濃いシリーズの異端児

い敵が時折出現する。不利なように感じるが、この空間を通過すると宝箱があることが多く、このゾーンに注意を払っておけば貴重なアイテムを取り逃すことがほぼない。先を急ぐときや戦力が心もとない場合には、宝箱の回収を後回しにする進め方も考えられる。

また、パズルをクリアしないと先に進めない「パズルブース」というエリアがあるが、ここでは敵が出現せず、謎解きに専念できるように工夫されている。どうしても解けない場合は、ギブアップをすれば通り抜けられる親切設計だ。

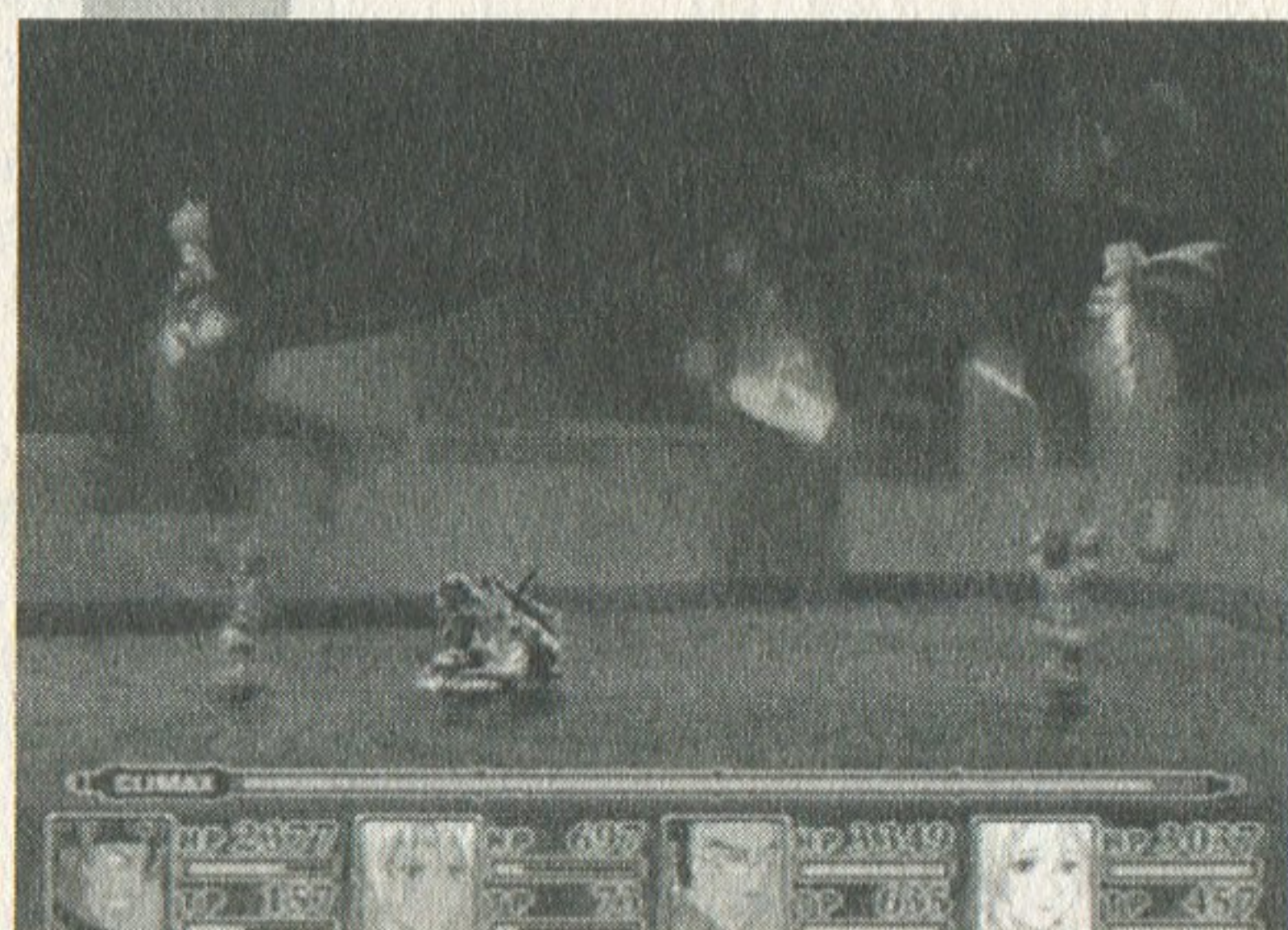
「キャラクタークエスト」の章の終わりごとに、エンディング並みのイベントシーンが挿入される

キャラクターの魅力を引き出す二段階のシナリオ構成

『テイルズ』シリーズの弱点とされるストーリー面でも、今回は力が入っている。これまでの主人公は生い立ちや旅立ちの状況などが割とはっきりと描かれていたのに対し、今回は主人公と妹が、二人で海上を漂流している場面からスタート。なぜ、漂流していたのか、その理由が判明するのは物語がかなり進んでからであり、それまでは一切説明されない。プレイヤーと主人公を切り離して、ストーリーを楽しませるという試みは、『テイルズオブ』シリーズでは今回が初めてだ。

また、シナリオが2部構成になっており、メインシナリオ終了後、各キャラクターにスポットを当てながらシナリオを進めていく「キャラクタークエスト」が登場する。こういった構成は『テイルズ』シリーズだけでなく、他のRPGでも珍しい。各キャラクターごとにそれぞれエンディングが用意されていることもあり、キャラクターの魅力を引き出すという点で成功をおさめたと言えるだろう。

7作目というより第1作からの直系

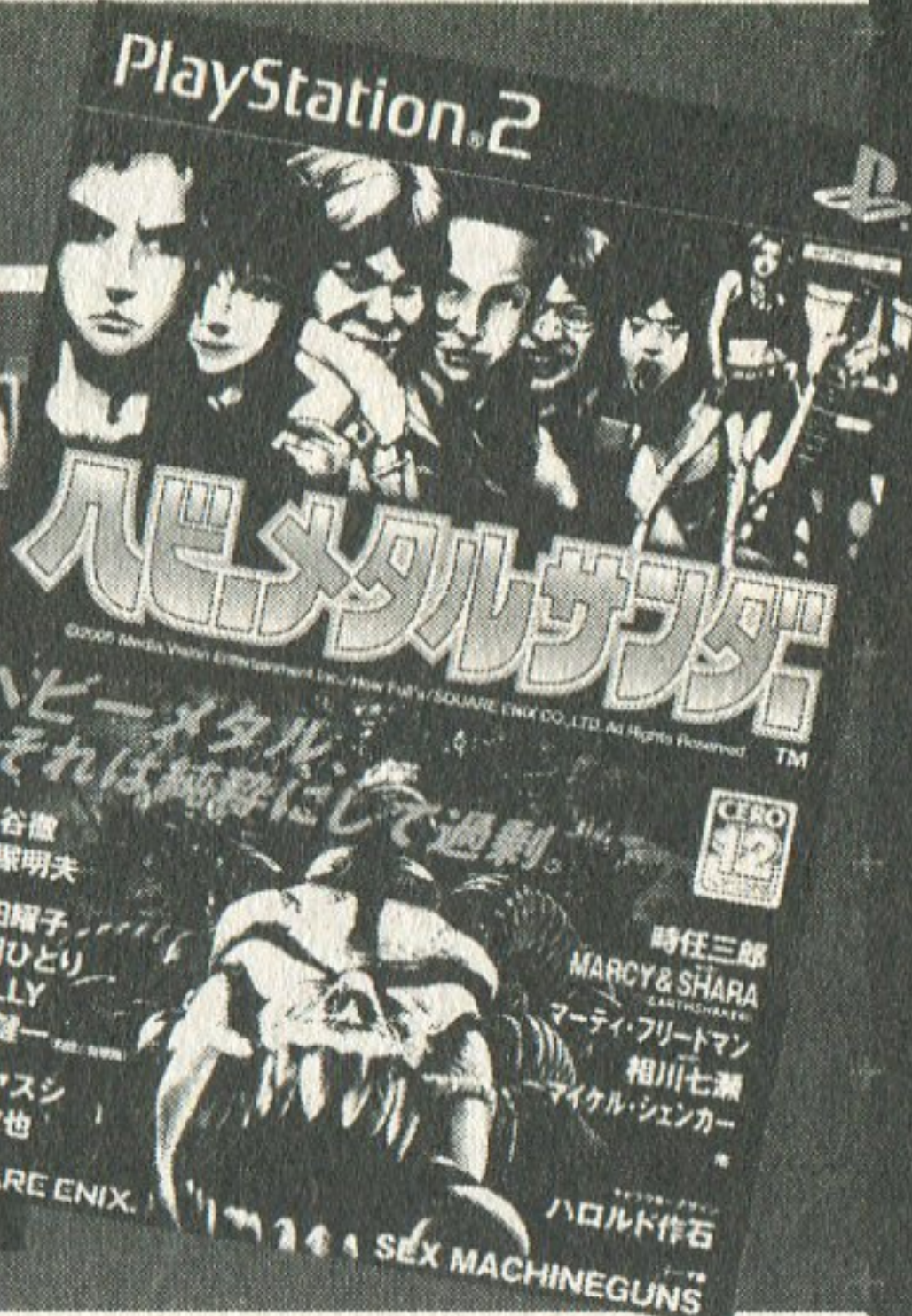
これまでの戦闘システムでの試行錯誤をやめて原点に帰り、一風変わったシナリオ構成で各キャラクターの魅力を引き出した『TOL』。シリーズ通してのファンにとっては、これまでの定番であったミニゲームなどのおまけ要素がない点で、違和感を感じるかもしれない。それは、本作が従来とは別の開発チームが手がけていることに起因しているのかもしれない。その結果なのか、全体的にこれまでの流れを受けて誕生したというよりも、第1作目の影響を強く感じさせるものになっている。すでに従来作を手がけたチームによる第8作が発表されていることもあり、場つなぎ的に出される作品という前評判もあったが、決してそんなことはなく、むしろ第1作のファンには嬉しい内容となっている。『TOL』が原点回帰の姿勢を見せたことを第8作はどう受け継ぐのか。これまで同様に改良を続ける道を歩むのか否か。今からその内容が気になるところだ。

シリーズ定番とも言える敵味方が入り乱れる戦闘シーンは健在。ただ、エフェクトが地味めなのが残念

脈々と継がれたバカゲーの血は遊び手を豊穣な異世界へいざなう

ヘビーメタルサンダー

text by
池谷隼人

プレイ時間
08時間

ジ人生を格闘するゲーム メスクウェア・エニックス 機ＰＳ２ ¥7,140円（５％税込）

BGMのみならず全面的に〝ヘビメタ〟を押し出した異色作。その勢いはプレイヤーをメタルの世界に引きずり込むのに十分だ。

設定、物語、システムすべてはメタルのために

ひと言で言うなら、「メタル好きの、メタル好きによる、メタル好きのためのゲーム」……だと思う。

あえて断定を避けたのは、何を隠そう筆者が「メタル好き」でもなんでもないからである。最初に断っておくと、筆者は重度の電子音フェチ野郎であり、メタルに関してはまったくのドシロウトと言っていい。なにとぞその点をご理解いただいたうえで、このレビューはお読みいただきたい。

さて、由緒あるバカゲー・メーカーとしてのエニックスの血はいまだ健在のようで、本作もまた『せがれいじり』『鈴木爆発』『スーパーギャルデリックアワー』といった、旧エニックス一連の確信犯的バカゲーシリーズの遺伝子を確実に受け継いだものとなっている。

主人公・秋葉原デンキは14歳の誕生日に、行方不明の父親から1台のロボットと「タイタンファイト」への挑戦状を渡される。ロボット同士を戦わせ、勝てばヒーロー、負ければ額に焼き印を押されデスアイランド送り――非情なる戦いの渦へと巻き込まれていくデンキの、30年にもわたる壮絶な人生のドラマがいま幕を開ける……。

身もフタもない言い方をすれば「ロボット版ムシキング」である。試合は単純なジャンケン形式で行われ、プレイヤーは相手の繰り出す技を読んでガードや打撃などのコマンドを選んでいくだけ。ボタン連打やド派手な必殺技など、多少のアクセントは盛り込まれているものの、駆け引きや戦略のたぐいはあまり必要なく、ゲームにすれた人間から見ると試合そのものは面白くもなんともない。

しかし、本作の主役は「ゲーム」ではなく、あくまで「メタル」である。試合中のBGMには、セックスマシンガンズやROLLY、マイケル・シェンカーなどメタル好きが悲鳴を上げそうな著名アーティストを多数起用。むろん筆者はこの半

ストーリーモードで描かれるのは、30年にわたるオヤジ越え！ 主人公・デンキも最後は40歳に

オープニングテーマ
「HEAVY METAL THUNDER」
SEX MACHINEGUNS with MICHAEL SCHENKER
作詞・作曲 Anchang.Speed Star Sypan Joe,Samurai.W.Kenjilaw
編曲 SEX MACHINEGUNS

HEAVY（ヘビー） METAL（メタル） THUNDER（サンダー）!

見て、聞いて楽しむのが試合パートの正しい遊び方。ギンギンの映像にメタルが映える

分も知らなかったが（ごめんなさい）、"人生を賭けたロボットバトル"という背景にメタルが思いのほかハマっており、電子音ひと筋な筆者でも「あれ、メタルってカッコいいかも！」と思わせられるシーンがかなりあった。

加えて、試合前後に挿入されるアニメムービーが、バトルにさらなる重みを付加している。徹頭徹尾メタル調に彩られた世界観、メタルな生きざまをガツンと描いた物語は、まさしくエニックス伝統のノリ。かなり人を選ぶとは思うが、とにかく映像自体のクオリティは無駄に高い。キャラデザに「BECK」のハロルド作石、CVに古谷徹、大塚明夫、熊田曜子、小野ヤスシ、愛川欽也などなど、キャストもむやみに豪勢だ。

収録曲の良さもさることながら、ゲーム内のあらゆる要素がメタルを引き立てるためだけに存在しているのがすごい。試合シーンは、インタラクティブなプロモ映像だと思えばいい。そう考えれば、ゲーム性の希薄さも「曲をジャマしないための配慮」と納得がいく。

すべての要素はメタルのために。ゲーム全体が一つの壮大なライブを構成しているような印象だ

ゲームのその先にプレイヤーを誘導

また、本作の「愛」はゲーム内だけにとどまっていない。テレビ東京とのタイアップにより、メタル専門バラエティ番組「ヘビメタさん」を新たに立ち上げるという力技で、メタルへの「もうひとつの入り口」を開いている。この番組、ただのちょうちん番組だと思ったら大間違いで、マジメにメタルを紹介したりする一方で、エアギターバトル（ギターの"弾いてるフリ"対決）をやったり、元メガデスのマーティ・フリードマンと八代亜紀をメタルで共演させたりと、バカな企画を大マジメにやったりしていて、メタル初心者でもバラエティとして十分に楽しめる。ゲームのプロモーションを兼ねつつ、本作を楽しませるにあたって必要な「ユーザー側の下地」も同時に整えられるというわけだ（余談だが、番組自体は9月いっぱいで終了してしまったものの、あまりのバカさに思わぬ人気を呼び、ネット上では番組存続を願う署名運動まで巻き起こった）。

筆者にとって思わぬ収穫だったのは、この原稿のために「ヘビメタさん」を見たり、内外のメタルをあれこれ聞きあさったりしているうちに、少なからずメタルに対して興味がわいてきてしまったことだった。当然、そのきっかけとして「ゲーム中の曲のカッコよさ」も多分に影響している。もし、これをきっかけに今後新たなし好が開花するようなことになれば……。

プレイ後に広がる、豊饒なメタルの世界。そこへの「いざない」こそが本作の真の目的だったとしたら。もちろん、誰もがそうコロッとハマるとは思えないが、少なくとも筆者にとって本作が、今や「忘れられない一本」になりつつあるのは確かである。

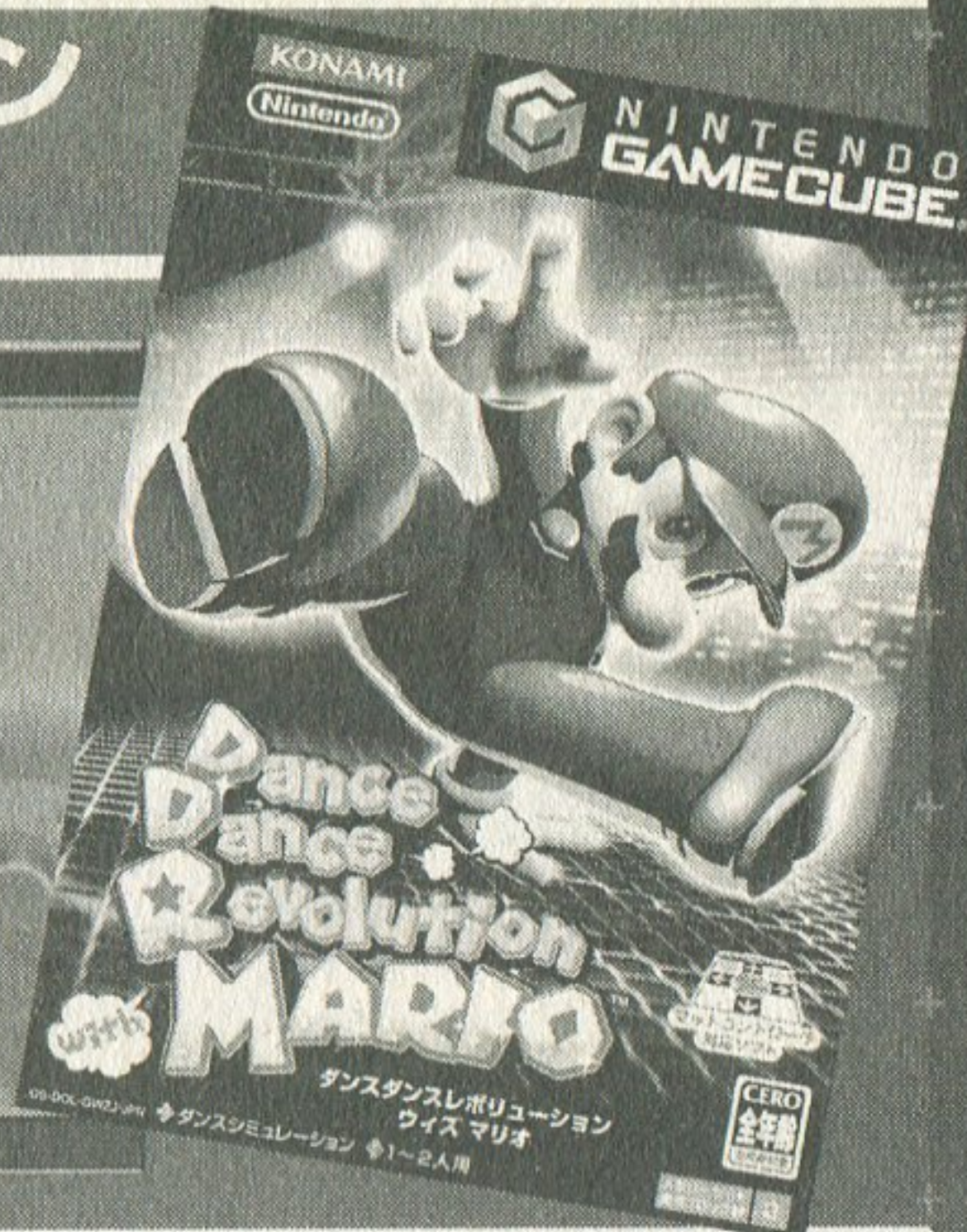
ゲーム内のあらゆる要素がメタルのために存在している

人気役者とヒット作が融合した上質でシンプルな「子ども向け作品」

ダンスダンスレボリューション ウィズ マリオ

text by midi

プレイ時間 14時間

ジダンスシミュレーション メ任天堂 機ＧＣ ¥6,800円 (5%税込)

コナミの『ダンスダンスレボリューション』(以下『ＤＤＲ』)と任天堂のマリオの合体。このケミストリー(化学反応)の行方は?

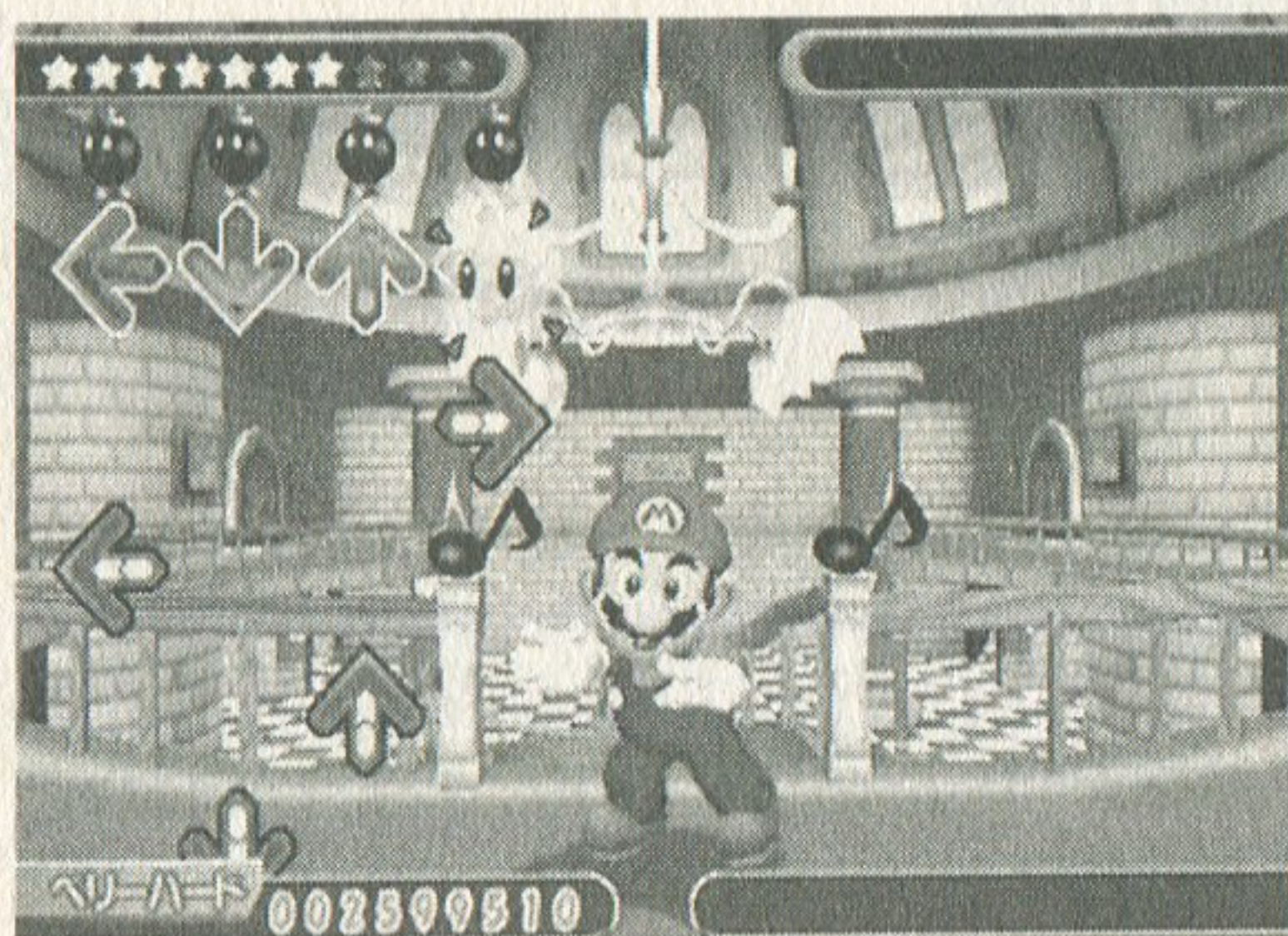
マリオと『ＤＤＲ』の仰天コラボが実現

ゲームは今や、老若男女さまざまな人が楽しめる娯楽として認知されていると言っても過言ではない。元来のメインターゲットである低年齢層～30代については言わずもがなだが、高齢者を対象としたものとして一時期話題になった「シルバー『ぷよぷよ』大会」や、最近だとＳＣＥが「諸兄、ゲームやろうぜ!」なる大人向けのゲーム体験会を開催するなど、ゲームを全年齢層に浸透させようとする動きが活発化し、ゲームの全年齢層取り込みが着々と進んでいる。

いろんな人にゲームの楽しさを伝える。業界全体としてそれは極めて重要だし、その動きを否定するつもりは毛頭ない。が、これは個人的な考えなんだけれども、僕は「ゲームは子どもが楽しめてナンボ」のものだと思っている。

「子どもだまし」なんて言葉があるが、子どもすらだませないソフトが巷に氾濫しているこの現状。子どもがだませなければ大人をだませるわけもなく、それがひいてはソフト売上低迷へと繋がる。単純で当たり前な図式が、現在の業界の根底に横たわっているのだ。

それを踏まえたうえで今回のソフトの話なのだが、これがまあド真ん中に子ども向けなソフトなんである。任天堂は、ゲーム創成期から他メーカーより子どもを大事にしてソフト開発をしてきたイメージが強い。今年生誕20周年を迎えた『マリオ』は世代を超えた人気を獲得しているし、『ポケモン』は小学生を中心にいまだに根強い人気を誇る。子どもが熱中できるゲームクオリティーはそのまま大人にも通用するものとして受け入れられ、キッチリ売れる。先の図式とは逆の成功の図式が、任天堂のソフトには存在するのだ。

その任天堂が次に打ってきた一手。それは、マリオが『ＤＤＲ』でダンスするという、仰天コラボレーションだったのだが……。

必然性が感じられないマリオのダンスだが、深く考えてはいけない。「Don't think,Feel」なのだ

「マリオだからあり」の懐の深さにただ驚愕

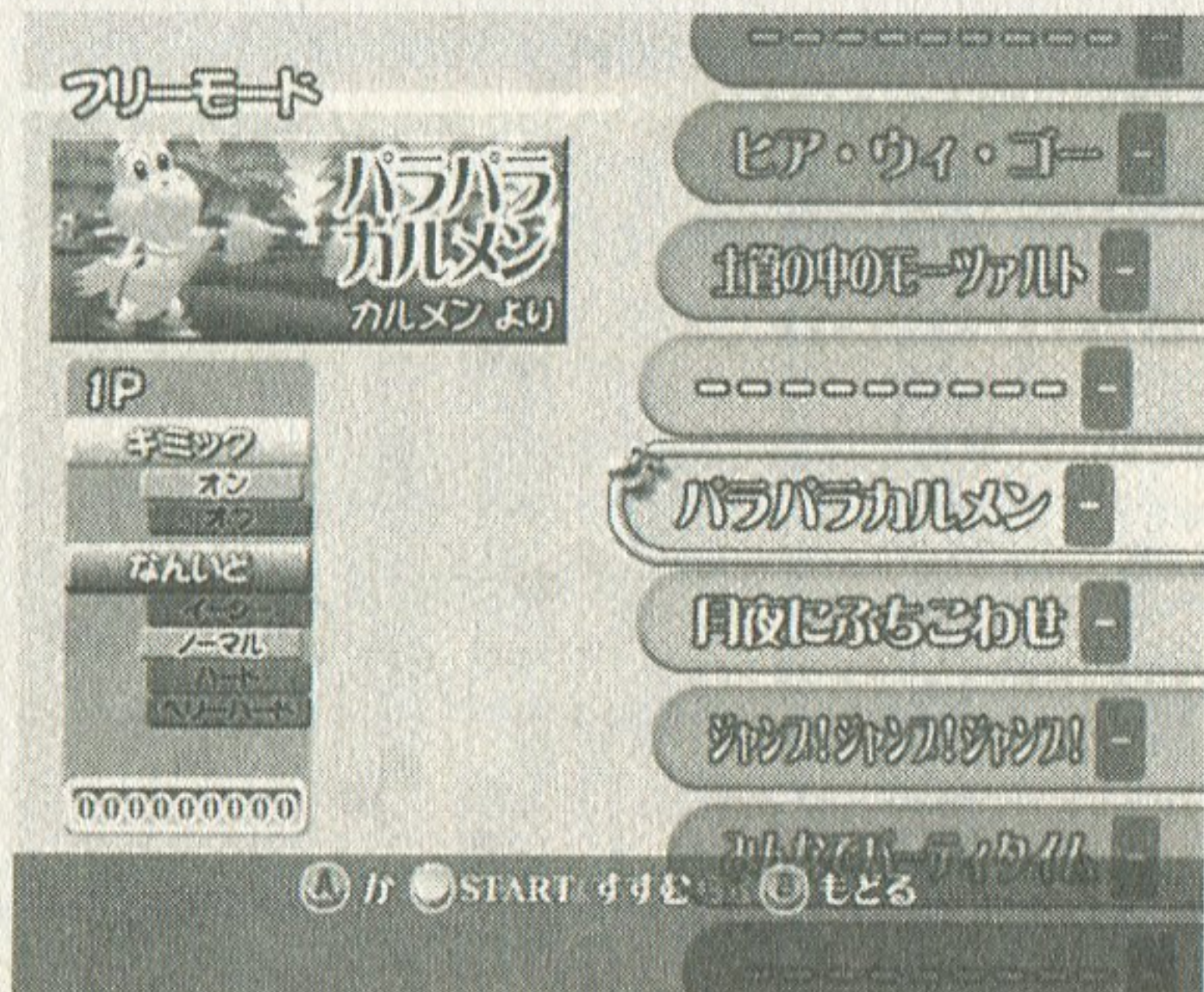
　マリオはこれまでも、ゴルフやテニス、野球など、さまざまなスポーツにチャレンジしてきた。そしてマリオはその懐の深さで、それらのソフトをヒットへと導く。キムタクがコントでどれだけ汚れ役をしてもカッコよさを残すのと同様に、マリオは何をやってもマリオ。

　が、今回だけは正直分が悪いかと思われた。元ネタとなる『DDR』はキッチュでポップでクールなイメージで売ってきた作品。三頭身のマリオが入り込み、短い手足をフリフリさせてダンスしたところでどうなるのか……。そんな懸念が僕の頭の中にあったのだ。が、そんなものはプレイしてみてまったくの杞憂で終わった。それほどマリオは見事にこのコラボをクリアしてみせたんである。

　ゲームの核となるダンス部分には『DDR』のシステムをそのまま導入。制作元がコナミなので、おそらく元祖『DDR』のプログラムをそのまま持ってきているのだろう。『DDR』をかなりやり込んだ僕から見ても、その再現度は完璧だった。『DDR』自体の賞味期限切れによる多少の今さら感はあるものの、その辺りは『マリオ』ものによくあるストーリーモードを導入してカバー。ヘビーな『DDR』ユーザーには蛇足なモードだが、本作がマリオのゲームであるとプレイヤーに強くイメージづけるには、これは必須なルーチンだ。とはいえ、宝物を取り戻すためにダンスで奇跡を起こすという設定には、「どういう原理だ?」と思わずツッコミを入れたくなるが、それも「マリオだから」のひと言で解決してしまう。僕の娘(5歳)に遊ばせてみたところ、なんの疑問も持たずにマリオと一緒にダンスを2時間ほどぶっ続けで楽しんでいたのだから、これはこれでアリなのだろう。

　と、わりと好印象で遊ばせてもらった本作だが、気になる点も多少ある。新たに追加されたミニゲームが『ファミリートレーナー』で遊んだことあるようなものばかりだとか、収録楽曲が歴代『マリオ』のテーマ曲やクラシックが中心で、「この曲いい!」と思えるものが少ない(これは個人的な好みも大きくかかわっている)とか。ただそれも、ソフトの根底を揺るがすほど大きな弊害にはならなかった点を追記しておきたい。

　本作でマリオが見せた軽快なステップは「子ども向けの作品はこれぐらいわかりやすくなくちゃ」というケレン味あふれるメッセージ。そんなマリオの懐は、僕らが想像しているよりも相当深い。

キノコ王国で起こった事件を解決すべく、マリオがダンスで問題を解決していく

楽曲は元祖『DDR』のような洋楽中心ではなく、子ども受けしそうな曲が揃っている

ミニゲームは物語パートでの箸休め的存在。単体でプレイするにはちょっと無理があるかも……?

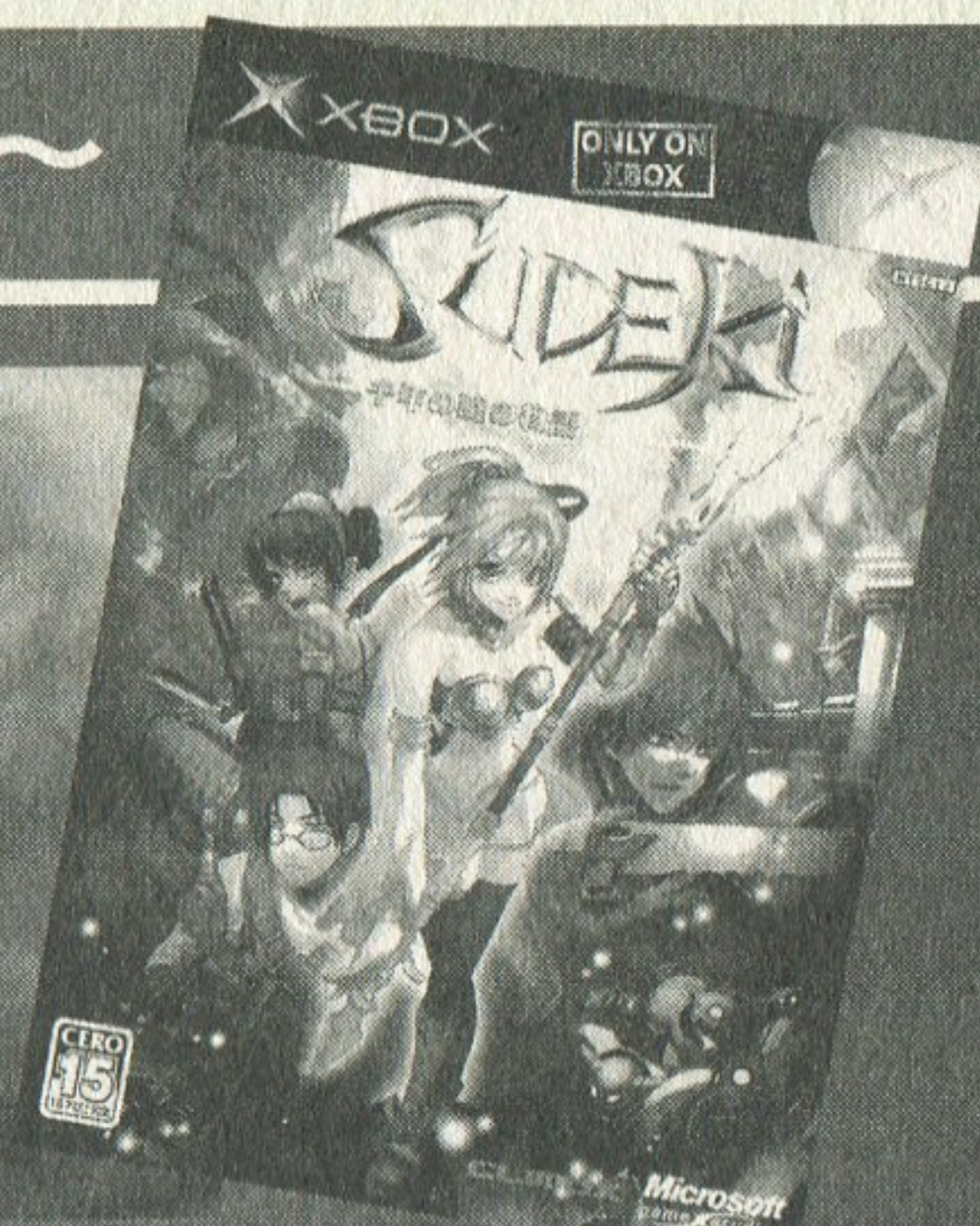
マリオが見せたステップは子どもだましゲームへの警告か?

国産ゲームの「良いところ取り」なじみやすいがまだまだ粗いか

スデキ～千年の暁の物語～

text by
前本進一

プレイ時間
52時間

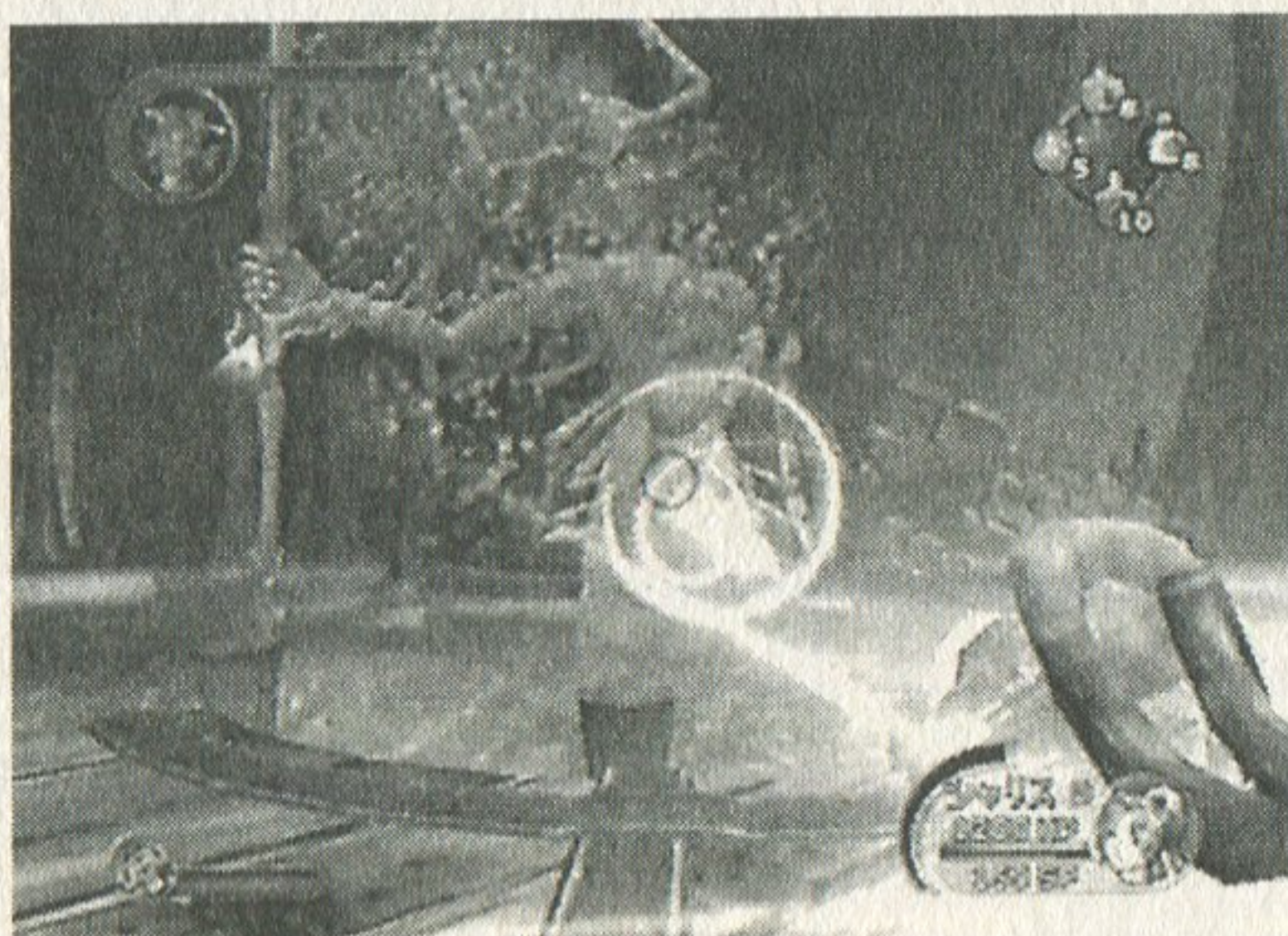
ジ ARPG メ マイクロソフト 機 XBOX
¥ 6,090円（５％税込）

本人になじみやすい世界設定、洋ゲーならではの斬新さ、そしてそれらを融合させる技術力と、注目すべき点は非常に多い。

あこがれの地に

『スデキ』は日本ゲームにインスパイアされた海外ゲームが、日本向けにローカライズ。つまり、ぐるりと一周してあこがれの地である日本にきた作品だ。

主人公の４人は、「赤い髪の熱血剣士」「青い髪で魔法使いのわがまま王女」「眼鏡をかけた美形科学者」「ネコ系獣人の武闘家」。彼らを取り巻くのは、魔法文明とスチームパンク的な機械文明が融合した世界。キャラクターデザインに日本人を起用し、日本テイストを積極的に取り入れようとしている姿勢が見てとれる。コンセプトアート（海外で配布されているファンサイトキットに同梱されている）の段階では違和感がないのだが、実際の画面に登場すると、いかにもアメリカ風な雰囲気になるのが不思議。おそらくはモデリングに起因するこのバタくささは、「アメコミ」と「日本アニメ」を隔てる壁が高くて険しいことを示している。

和洋折衷

戦闘システムも和洋折衷的なものになっている。４人はそれぞれの特技を生かしたスタイルで戦うのだが、剣士と武闘家は『デビルメイクライ』を思わせる三人称視点アクションに。魔法使いと科学者はなんとFPSの操作となるのだ。魔法使いと科学者は、さまざまな特性の武器を持ち、状況に応じて切り替えることが重要。敵が密集する場所には炸裂弾を発射。味方を狙うモンスターに、動きを遅くする弾を撃ち込んでフォローする。巨大な敵が主観視点で迫る中、その間隙をフットボーラーのようにすり抜け、戦略的に立ち回る。FPSといえば海外の面目躍如といったところだ。魔法にあたる「スキルストライク」「スピリットストライク」では『FF』や『サクラ大戦』を思わせる派手な

魔法使いと科学者はＦＰＳ戦闘。状況に応じて武器を選択することが重要だ

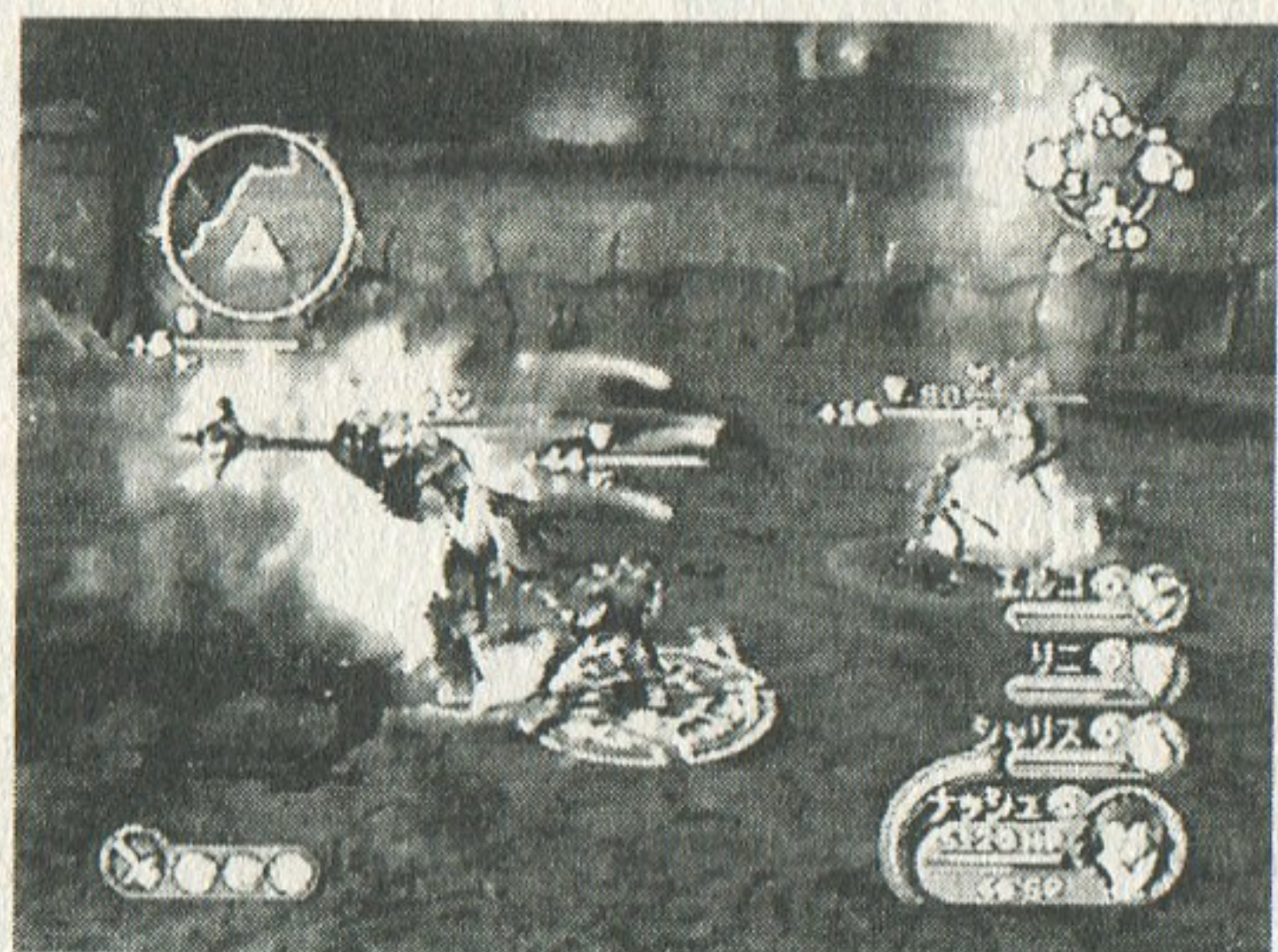
演出を見ることができる。「ジョジョの奇妙な冒険」のスタンドを思わせる魔神が閃光とともに力を振るい、魔法使いは投げキッスや両手ピースで愛嬌を振りまく。FPS戦闘に関しては、「萌え」のテイストまで含め、和洋のエッセンスが見事に融合していると言えるだろう。

逆に、日本ゲームのシステムを参考にしたとおぼしき剣士と武闘家は少々厳しい操作感となっている。日本の三人称ゲームでおなじみの「回り込み」や「ボタンの組み合わせによるコンボ」といった要素を取り入れてはいる。しかし回り込みはあるがロックオン機能が存在しないため、回り込みをかけると敵が画面外に出てしまうというケースが多発。コンボはタイミング良くボタンを押さなければならない（連打ではダメ）仕様となっており、とっさに技を使い分けられない。技の種類は多いが「使える」ものは少ないという点もいただけない。

これまた日本テイストの典型ともいえる「決め」アクションも採用。アメコミっぽさは抜けないがそれはそれでご愛嬌

日本ゲームのテイストとは

『スデキ』は日本テイストを取り入れながらも、肝心な部分を取りこぼしてしまった作品でもある。前述の三人称視点戦闘やキャラクターのモデリングもそうだが、本作の「取りこぼし」はほかにも存在する。まずはマップ。海外ゲームの流行である町やダンジョンに入っても切り替えが行われないリアルスケールで、ワープポイント間の距離が非常に長いため、移動はまさに長旅の様相を呈する。

次にゲームバランス。本作ではモンスターを倒しても現金が手に入らず、出現したアイテムを店で換金する必要がある。換金には広大な世界に点在している「アイテム買い取り店」とでもいうべき店に行く必要がある。さらには店のそれぞれに得意分野が決められており、高額買い取りを目指すなら、アイテムの種類ごとに異なった店を回る必要がある。個性を出すことはよいのだが、ゲーム内での慢性的な貧乏を引き起こす原因になっているのはマイナス。

剣士と武道家の戦闘は、ご覧の通り三人称視点。コンボを決めるにはシビアなボタン操作が求められる

また、装備のほとんどは入手タイミングが決められており、金をためて装備を調えるような楽しみはほとんどない。装備には「ルーン」を打ち込んでカスタマイズが可能だが、マップの広大さとセーブポイントの少なさ、貧乏さから最適な答えはほぼひとつ、そこから外れると難度が大きく上がる。

つまり、日本ゲームからグラフィックや演出といったテイストを取り入れていながら、重要な要素である「プレイしやすさ」「親切さ」という点を取りこぼしてしまっているのである。戦闘の楽しさやマップ上の謎解きのバランス、シームレスに戦闘に移行する技術力など見るべき点は多く、ローカライズも丁寧なだけに非常に惜しいところ。続編の噂もあるようなので、いろいろな意味でパワーアップした作品を期待したい。

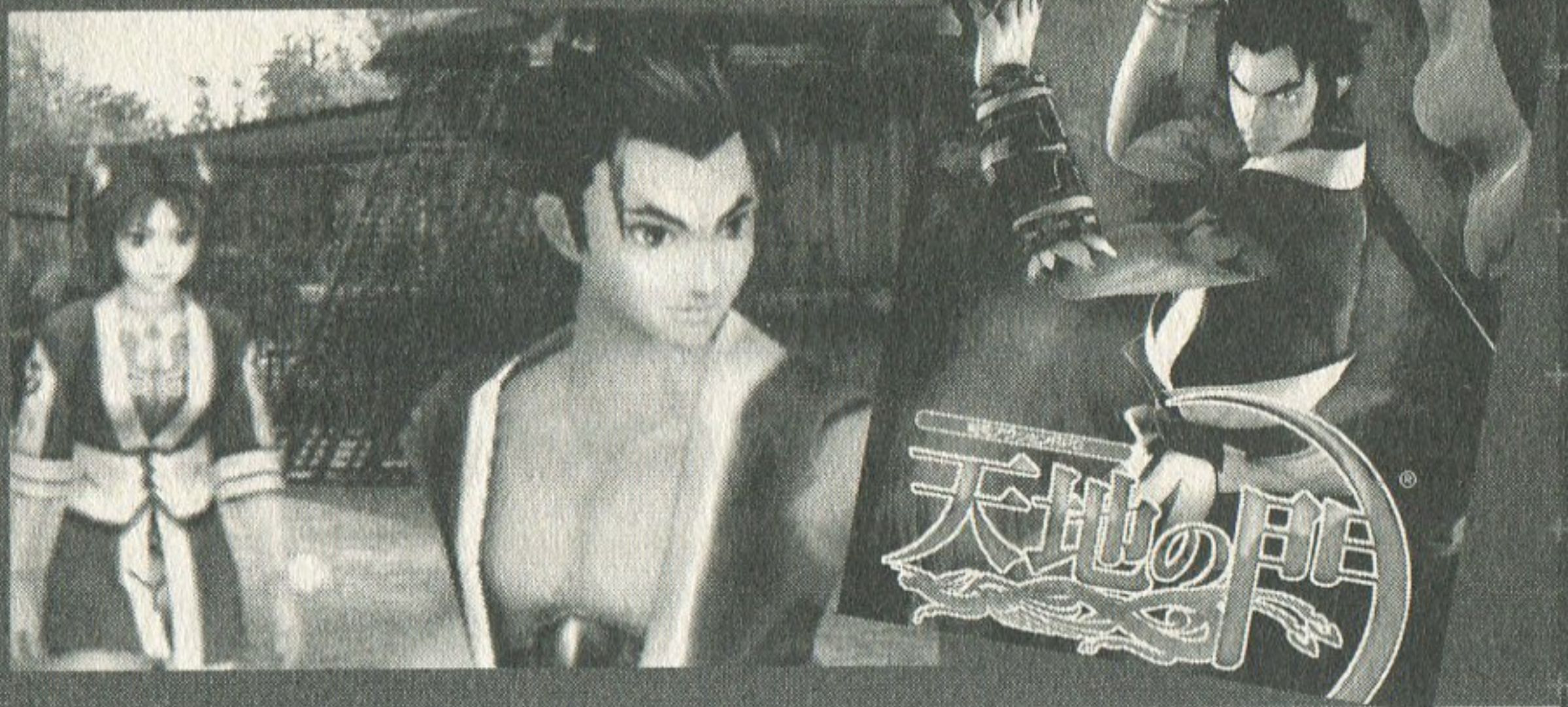
新しさはないが期待を裏切らない
安心できるソフトなのは確か

はたしてゲーム界の「カンフーハッスル」となりえるのか？

天地の門

text by
多根清史

プレイ時間
20時間

ジ 剣術ARPG メ SCE 機PSP ¥5,040円（5％税込）

新たな市場でオーソドックスなゲームをリリース。マーケティングは間違っていないが、果たして功を奏したのか？

なぜ、今になってカンフーアクション？

どうして映画の『カンフーハッスル』は今頃上映することができたのか？

第二次カンフーブームが来ているから、ということもなく、要は『少林サッカー』が意外にヒットしたから二匹目のドジョウを狙っているというのが答えだろう。

さて、本作の『天地の門』にも同じ質問を投げかけてみたい。どうして今、「カンフー武侠ものアクション（ACT）」なのか？　ビジネス的にありえる戦略は3つ考えられる。①邪道なカンフーACTがはびこっている中、本来の「原点」に立ち返るため。②カンフーACTブームに便乗する。③まったく新たな娯楽が提供できる。

ひとつひとつ、順を追って検討していこう。まず①について、そんな前提条件（邪道なカンフーACTのブレイク）はどこにもなく、従って「原点」回帰の意味も薄い。

次に②だが、やはり「カンフーACTのブーム」など先行していない。今は『イーアルカンフー』（コナミ）から20年後、3D対戦格闘にカンフー使いがいなくもないが、せいぜい十数人のうちの2～3人の混入率だ。以上、世間のブームとも追い風とも縁のない、ゲームの商品価値だけを武器にした「ゼロからの垂直立ち上げ」というわけだ。

登場キャラクターと会話し、情報を集めて先に進む。定番だが慣れている人は初見で遊べるだろう

「ああ、せっかく良いゲームなのになんともったいない」「大丈夫、僕らが味方に付いてるよ！」もう長いこと、そんな「マイナーなものは正しい」にしたがってきたが、ゲームを遊ぶ人たちは流れゆく時間の中に生きており、ある特定の状況の下でソフトをさわる。その時々の流行とズレたものと付き合うのは、心理的な抵抗が強くはたらく。ようするに「空気読め」は商品性の一部として確実にある。

しかし、「空気」を読まなくても問題ないこともある。③の「新

たなエンターテイメント性」が強烈な効果を挙げて、「空気」自体を変えてしまうときだ。じゃあ、『天地の門』はその快挙をやり遂げたのだろうか？

問われるべきは PSPの立ち位置

このゲームの内容は「アクションRPG」のひと言に、ほとんどが収まってしまう。どこかの大陸を放浪して「おつかい」（NPCに頼まれてモノを届けるなど）をこなし、経験値をためてキャラを鍛え、最終的な目的地へと向かう。ファミコンの古典ACT『ケルナグール』（ナムコ）の続編、と言われても信じてしまいそうな（移動中に画面切り替えなしに戦闘に突入するシームレス性は異なるが）良く言えば基本に忠実、悪くいうと〝ベタ〟な作りだ。

古典的なスタイルは新しい作法を学ぶ負担を軽くし、遊ぶハードルを低くする。しかし、「以前に何度もやったことをやり直す」重たさもあり、多少のゲーム歴がある人には差し引きゼロと言っていい。

だから、「アクションRPG」という器から〝はみ出した〟要素が、成否の決め手となる。それが本作においては「武芸録」システムだ。敵を倒すと得られる「剣譜」＝技の種類を組み合わせて、コンボが作れるというもの。初めのうちは「青龍四段」などの固定されたものしかないが、先へ進むにつれて「自由録」、つまり自由な組み合わせができる武芸帳が手に入る。

敵をひるませ、空中に蹴り上げ、次々と打撃をたたき込むコンボを試し、自分なりの流派を作るのはそれなりに楽しい。反面、ここには「リアルタイムなコマンド入力を代替するプログラム入力」という妥協も透けて見えるが、2つ以上のボタンを同時に使う操作に向かないPSPの構造に合わせた「いい妥協」だ。

だが、そういう良さは3時間以上遊んでやっと出会える「閉じた」中身だ。世間に対して〝開かれて〟いるのは「アクションRPG」という骨とう品じみた入れ物だろう。

本作は確かに「いいゲーム」だ。美しい自然の風景や流れ落ちる滝、広い水上都市などの背景や、滑らかなアクションは素晴らしい。しかし、PS2でそれ以上のものはいくらでも遊べる。なぜ、あえて『天地の門』を選ばないといけないのか？ ひとつは既存のハードで勝負するよりは、PSPという比較的新しいハードでの市場を狙うという点。そしてもうひとつは空気を読んでいない「良さ」なのだ。

しかし、これ1本に全責任を背負わせるのはどうか。もし入れ物＝PSPが「空気」を一変させるハードだったら、ベタなソフトも化学反応を起こしたかもしれない。なまじスペックが高いためにPS2とかぶりがちな「PSPの立ち位置」に、深刻な疑問を投げかけた作品である。

PSPというハードとのシナジー効果を狙うには厳しい

アクションはさすがPSPといったところか。携帯機ながらスムーズに動く。操作は若干慣れが必要かもしれないが、悪くはない

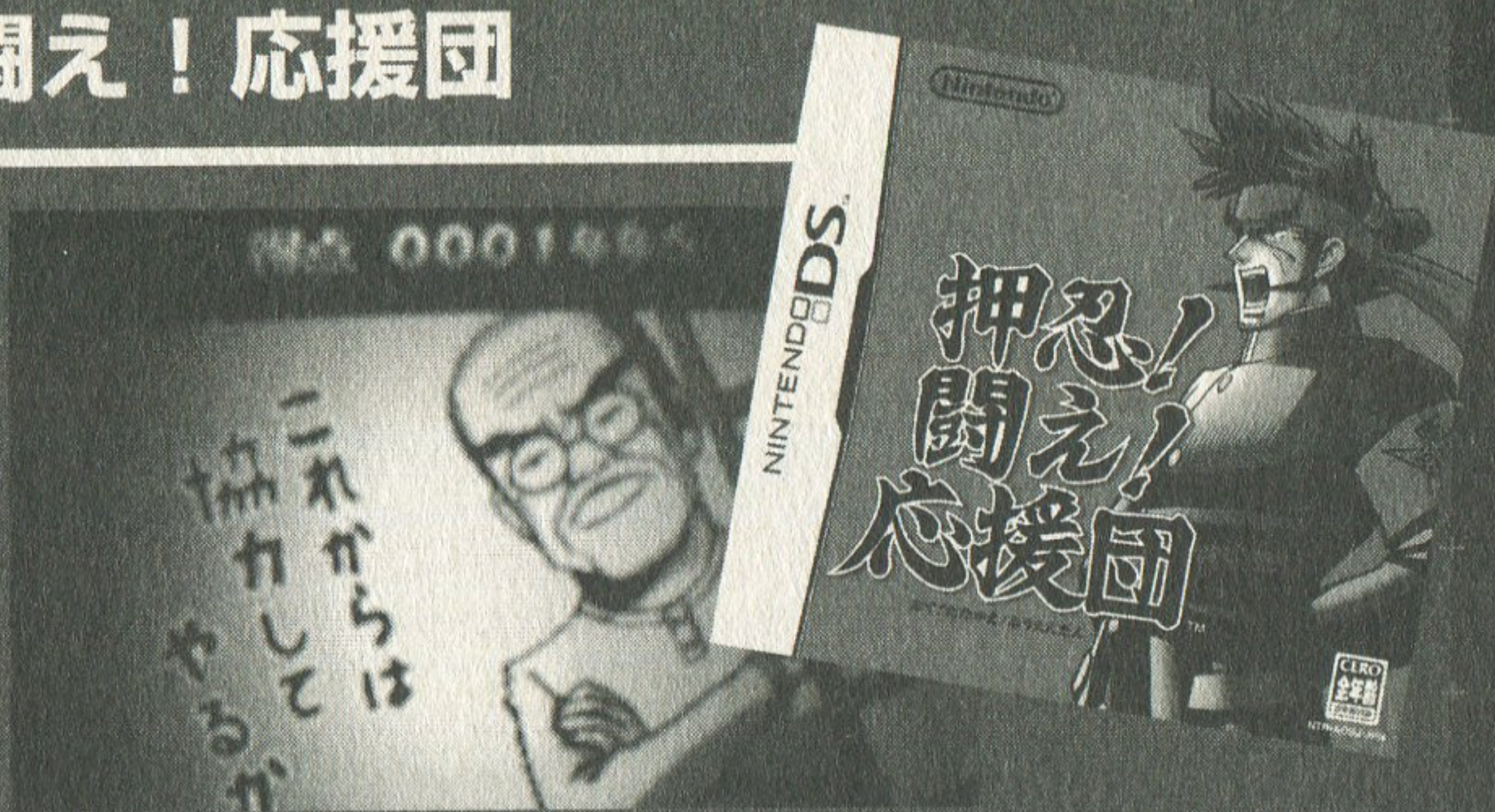
本作でも目玉といえる武芸録。自由にカスタマイズしてオリジナルのコンボを考えるのは楽しい。最初から使えたらさらに楽しかったのだが

「作りたいものを作る」そのスタンスを貫き切った妥協なき秀作

押忍!闘え!応援団

text by
山原くいな

プレイ時間
30時間

ジ応援リズムアクション メ任天堂 機DS ¥4,800円(5%税込)

くしくも応援団シーズンの真っ盛りに発売された応援リズムアクションゲーム。その存在は、単なる"変わり者"ではくくれない。

"あえて"という挑戦

万人に受け入れられるための保守的な妥協は決して見せず、かと言って"変わり者"というイメージでコアゲーマーを引きつけるわけでもない。DS初のリズムアクションゲームとして発売された本作『押忍!闘え!応援団』のゲームデザインに対する印象を考察すると、そんな結論にたどり着く。

昭和時代の熱血漫画を意識した劇画調のキャラクターデザイン。ステージ開始前後やプレイの合間に挿入される、効果線や擬音による表現をふんだんに用いた漫画デモ。そしてその中で展開されていく、受験や恋、果ては宇宙人との決戦まで幅広く用意された全15話のサクセスストーリー。画風においても物語においても、本作は言うなればとことんレトロな「ベタ姿勢」を貫いている。

しかし、この「ベタ的」なデザインは厄介なもので、大衆性の強いゲームに慣れ親しんだユーザーからは「アクが強すぎる」と敬遠されてしまうし、"変わり者"としてアピールするには「ベタ的」という要素はどうしても歓迎されにくい。実際に手にとって遊べばゲームとしての面白さも評価にかかわってくることは確かであるし、ニンテンドーDSというハードは良くも悪くもその傾向が強いことはさまざまな場所で語られているが、やはり「ゲーム未プレイ」である購入前の状態ではそういったデザイン面が評価基準として重視される。そのため、大多数に受け入れられることができるかと考えると、どうしても力不足であることは否めない。

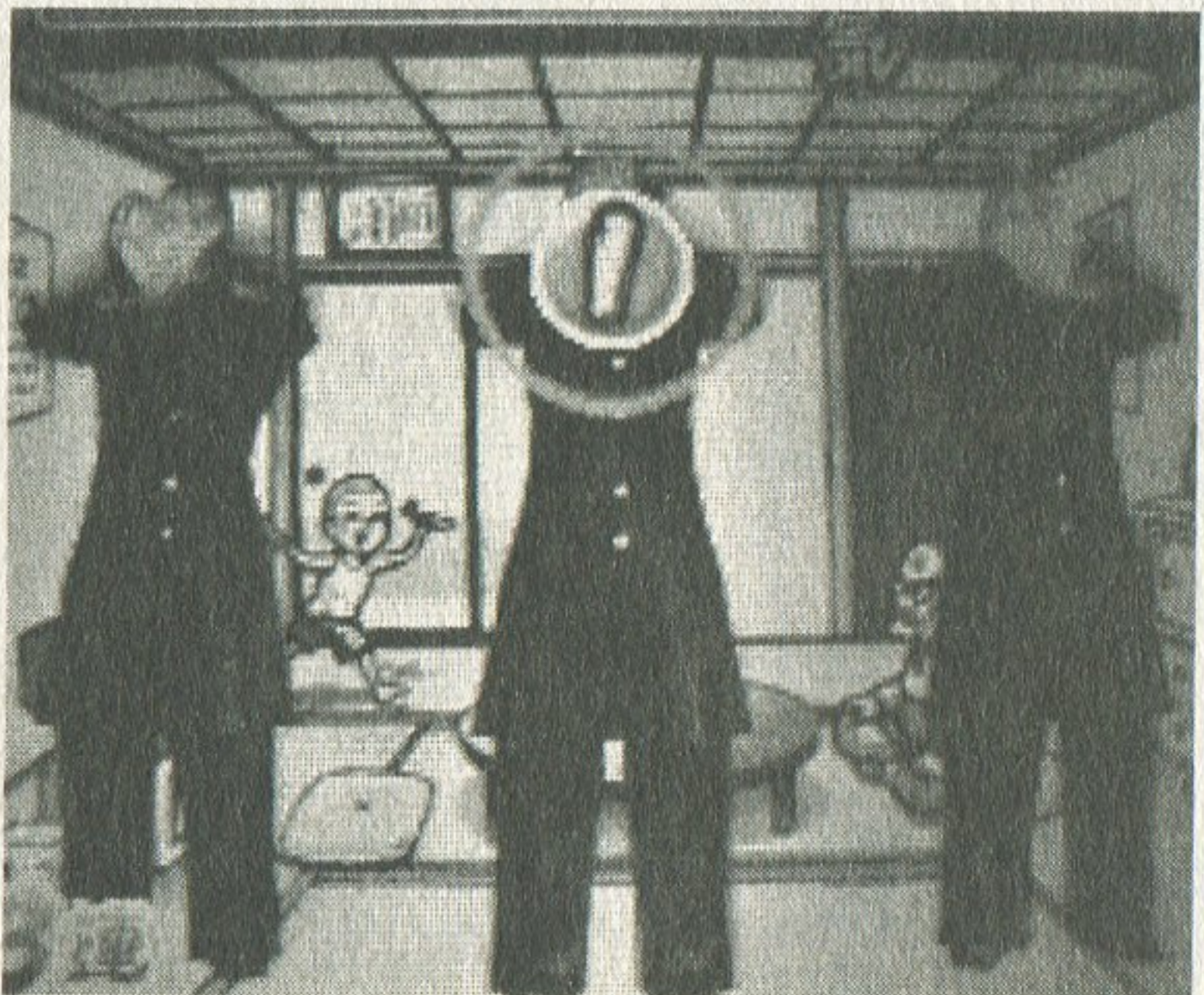
しかし、任天堂や開発元であるイニスは、妥協や譲歩をすることなく、あえてそのようなデザインを前面に押し出した。いったいなぜ、そのような選択をしたのか。思うに本作は徹底的に「プレイヤーを意識しない」という姿勢の下に設計された作品ではないだろうか、という点が考えられる。

いかにも"応援団"らしいミッション名とあわせた選曲はセンスが光る

プレイしにくさも味のうち 文句を言う前にペンを回せ!!

面白さに妥協なし

デザインで敬遠されがちな反面、購入者からのゲームとしての支持は高い。リズムアクションゲームとしてのシステムは、既存の音ゲーと比較しても革新的と言うほどのものではないが、それだけに手堅い面白さをしっかり備えている。タイミングを計ってタッチする「ヒットマーカー」、移動するマーカーをなぞるようにしてペンをスライドさせる「フレーズマーカー」、ルーレット状の巨大な円を、ひたすら一方向に回転させ続ける「ロールマーカー」。これら三種類のマーカーを指示どおりにタッチして、気合メーターをためていく。タッチパネルの背景ではポリゴンの応援団員たちが本物さながらの応援パフォーマンスを繰り広げ、また演奏パートの合間や前後では漫画デモが流れ、と終始にぎやかな演出となっている。収録曲も「ガッツだぜ！」や「READY STEADY GO」など、本作のコンセプトに見合った熱い曲がそろっている。

家族に勉強の邪魔をされて困っている浪人生を発見！　応援すべし!!

タッチパネルを使ってはいるものの、基本的には音ゲーに代表されるタイミングゲーム

〝トゲ〟のリスクと代償

しかし、不満を感じる点も残る。その最たるものは気合メーターのシステムだ。ミスを繰り返しメーターが底を尽きた時点でゲームオーバーとなるのだが、メーターはタッチの成否にかかわらず、徐々に減少していく。他の音ゲーとの差別化を図ったものであるとは思うが、この仕様により、メーターが0ギリギリの状態でなんとか耐えようとしている場合でも無抵抗にゲームオーバーにされてしまったり、減少の速度が厳しい後半のステージではミスなくタッチしてもだいぶ削られたり、と不条理な思いをさせられることもしばしばある。タッチパネルの性質上、タッチすべきマーカーが手の陰に隠れやすい点や、ひとつ失敗するとなし崩し的にミス連発に陥ってしまいがちな点なども慣れないうちは不満に感じるかもしれない。

作り手からは、それらの不満はルールの枠組みを作っているときには見えてこないものだ。「遊んでいるプレイヤーを意識」して、初めて不満点として浮かび上がってくる。そしてたいていの場合は、作品の個性よりも、より多くのユーザーに受け入れられることを優先し、その〝トゲ〟は除去されてしまうだろう。

だが、イニスはそうはしなかったのではないだろうか。デザイン面でもシステム面でもプレイヤーを意識することなく、「表現したいもの」だけを突き詰めた。だからこそ、本作のような形に仕上げることができたのだろう。

ステージ終了時に気合グラフで評価される。評価の低いものは気合が足りないということだ

DSが生んだ新感覚の〝転がしゲーム〟定番とするには問題が多すぎる

パックンロール

text by
紀野康隆

プレイ時間
40時間

ジ3D転がしアクション メナムコ 機DS ¥5,040円（5％税込）

『パックピクス』に続き、『パックマン』シリーズの異色作がDSに登場。タッチペンでパックマンを転がして操作するACGだ。

〝転がしゲーム〟の原点と多くのフォロワーたち

80年代半ば、トラックボールでビー玉を転がし、立体迷路を進んでいく『マーブルマッドネス』というアーケードゲームが登場した。この風変わりな作品が若きクリエイターに与えた影響は大きく、その後、コンシューマでも多くの〝転がしゲーム〟が作られている。『コロコロカービィ』や『スーパーモンキーボール』。マイナーなところではSFCの『キャメルトライ』なんてのもあった。

そして本作『パックンロール』も、『マーブルマッドネス』後の流れをくむ〝転がし系ACG〟だ。

プレイヤーが操るのは、敵の親玉によって球体にされてしまったパックマン（もともと球状じゃないの?）。下画面にアップで表示されるパックマンをタッチペンでこすって回転させると、それに同調してステージ内のパックマンがコロコロと移動（タッチスクリーンをこすった方向にキャラが進み、素速くスライドを繰り返すことで加速するこの操作システムは、先にDSで出た『ポケモンダッシュ』によく似ている）。こうしてパックマンを操作し、エサ（本作ではクッキー）を食べ、モンスター（同ゴースト）をかわし、ステージクリアを目指すのだ。

〝転がしゲーム〟の眼目は「制御のままならないキャラ（物体）を操るもどかしさ」にある。それゆえ操作方法や基本システムは極力シンプルであるべきだと思うのだが、本作はその点に関して無頓着というか、あえて定石を外しているような印象を受けた。

上画面のパックマンが小さすぎ、ステージによっては見にくいと感じることも。ここも改良の余地あり

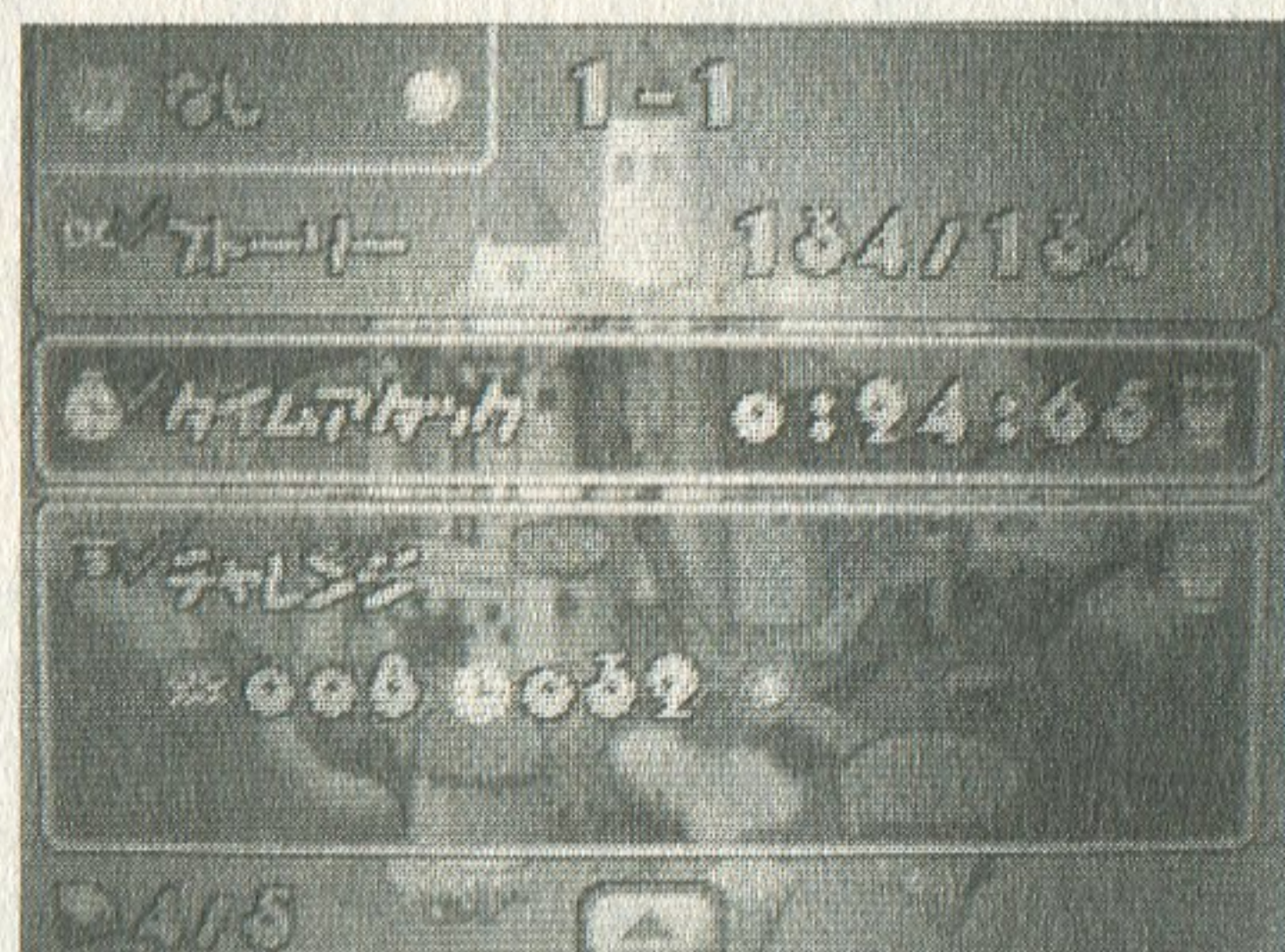
この遊びにくさはなんとかできなかったか

タッチスクリーンの操作でパックマンを動かすのは感覚的でなかなか楽しい。慣れさえすれば、実際に指でビー玉を弾くような操作感が味わえる。とはいえ、パックマンを転がすだけでクリアできるのは

最初だけ。ほとんどのステージでは移動以外のアクション――パックマンをその場に止める「ブレーキ」や、体当たりで障害物を壊す「タックル」が不可欠で、プレイは思いのほか慌ただしいものとなる。これは従来の〝転がしゲーム〟と大きく異なるところだ。

ただ、難しいステージやタイムアタックモード（ゴールまでのタイムを競う）になると、忙しすぎて手がついていけなかったり、ペンが滑ってミスしたりといったことも多かった（どうもDS付属のタッチペンはプレイに不向きらしい）。タックルの扱いにくさにも手を焼いた。「タッチペンを素早くスライドして画面の縁で止める」という操作は、敵に追われているような状況でそうそう正確に決められるものじゃない。

タッチペンでつついてゴーストを追い払うシステムは面倒なだけ。触れたらダメージ、じゃダメなの？

視点切り替えの操作はさらにプレイヤー泣かせ。3Dフィールドが舞台の本作は、十字ボタンの左右（またはA、Yボタン）で視点を変えられるのだが、タッチペンを動かしながらこの操作を行うのは容易でない。試してみればわかるが、本体を片手で持った状態だと手元が不安定で危なっかしいし、画面が揺れてプレイしにくい。また、視点の操作がステージの難易度に影響を及ぼしているのも問題だろう。特殊な操作を要する本作に、ほかで使われているカメラシステムを安易に流用すればこうした不都合が生じるのは当然だ。

タイムアタックとチャレンジ（さまざまな条件をクリアする）はやりごたえあり。ただし難易度は相当高め

これは前述したアクションの操作にも言えるが、新機軸に挑戦している作品だからこそ、もう少し遊びやすさに対する配慮が欲しかったところだ。

ACGに欠かせないものが本作には欠けている

ステージの出来はどうか。これも残念ながら今ひとつと言わざるをえない。作りは丁寧なのだが、どうにも内容が地味すぎる。難易度ばかり高く、プレイヤーを楽しませようという工夫が欠けている。これはそのまま、筆者の『パックンロール』評になる。

作りは丁寧で転がす楽しみはあるが単調なのは否めない

どうにも不可解なのが、プレイキャラが球状であることを活かしたギミックがほとんど存在しないこと。パイプを通って移動するとか、巨大化して敵や障害物を押しつぶすとか、あってもよさそうなものだがなあ。基本的にどのステージもパックマンを転がすだけに終始するため、プレイはどうしても単調なものになる。

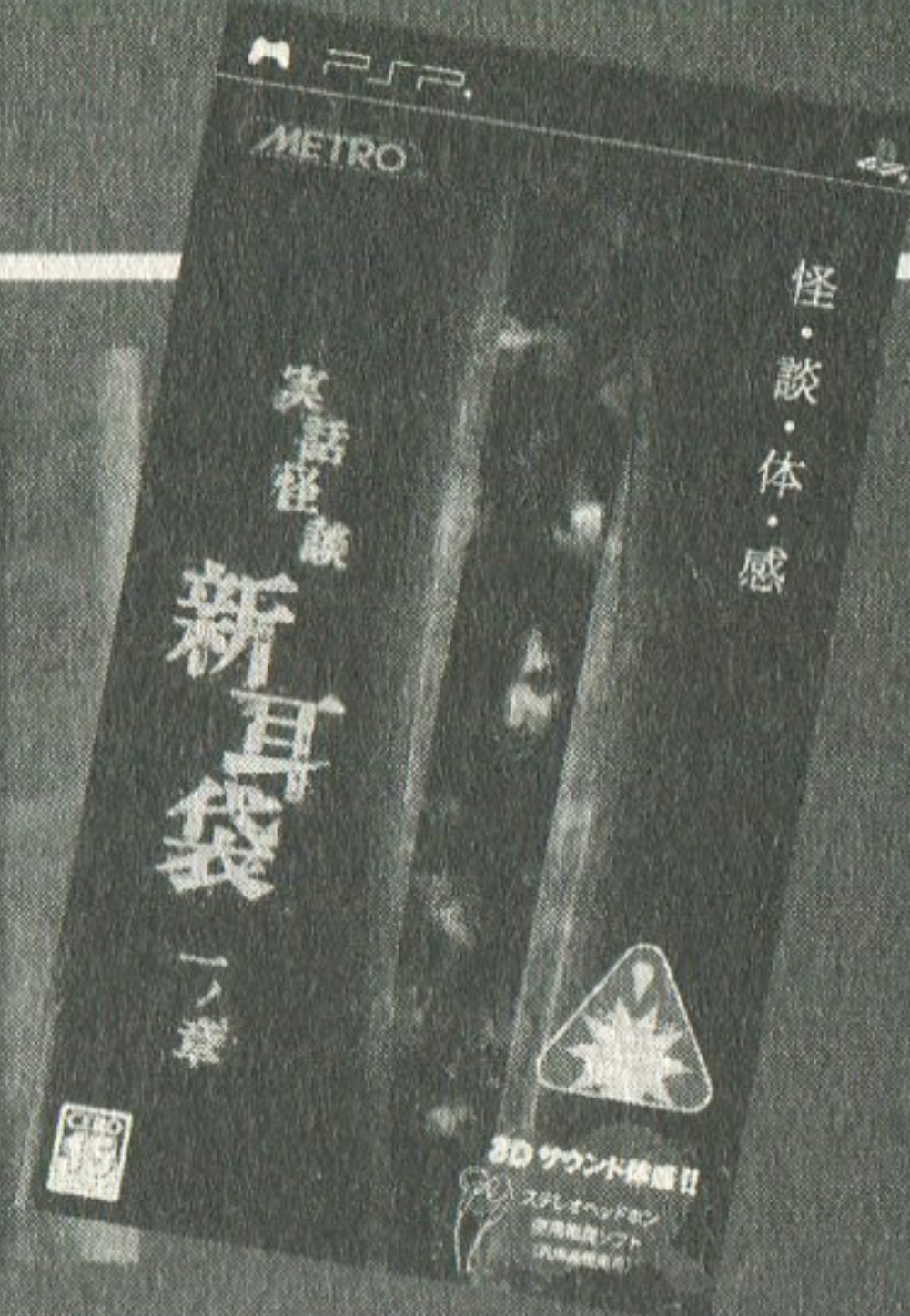
DSの機能に注目し、アクション性の高い〝転がしゲーム〟を目指して作られたのがこの『パックンロール』だろう。その試みは評価するが、今回はACGの形にするのに手いっぱいで、内容的には凡作の域を出ていないように思う。

本作で受けたさまざまな評価を踏まえ、ぜひ第二弾を出してほしいと願う。筆者を含め、こうした野心作の登場を心待ちにしているユーザーは多いのだから。あとその際にはしっかりプロモーションをして、売る努力もしてください。

実話怪談 新耳袋 一ノ章

text by
AZ 1号

プレイ時間
08時間

ジ怪談体感 メメトロ 機PSP ¥3,990円(5%税込)

パッとしないソフトラインナップの続くPSPだが、〝ホラーの季節＝夏〟の定番、怪談ソフトが登場。はたして、その完成度は……？

怪談本の傑作〝新耳袋〟をゲーム化 が、その十字架はあまりにも重く……

手堅い作りのハズが、今や超お買い得商品に!?

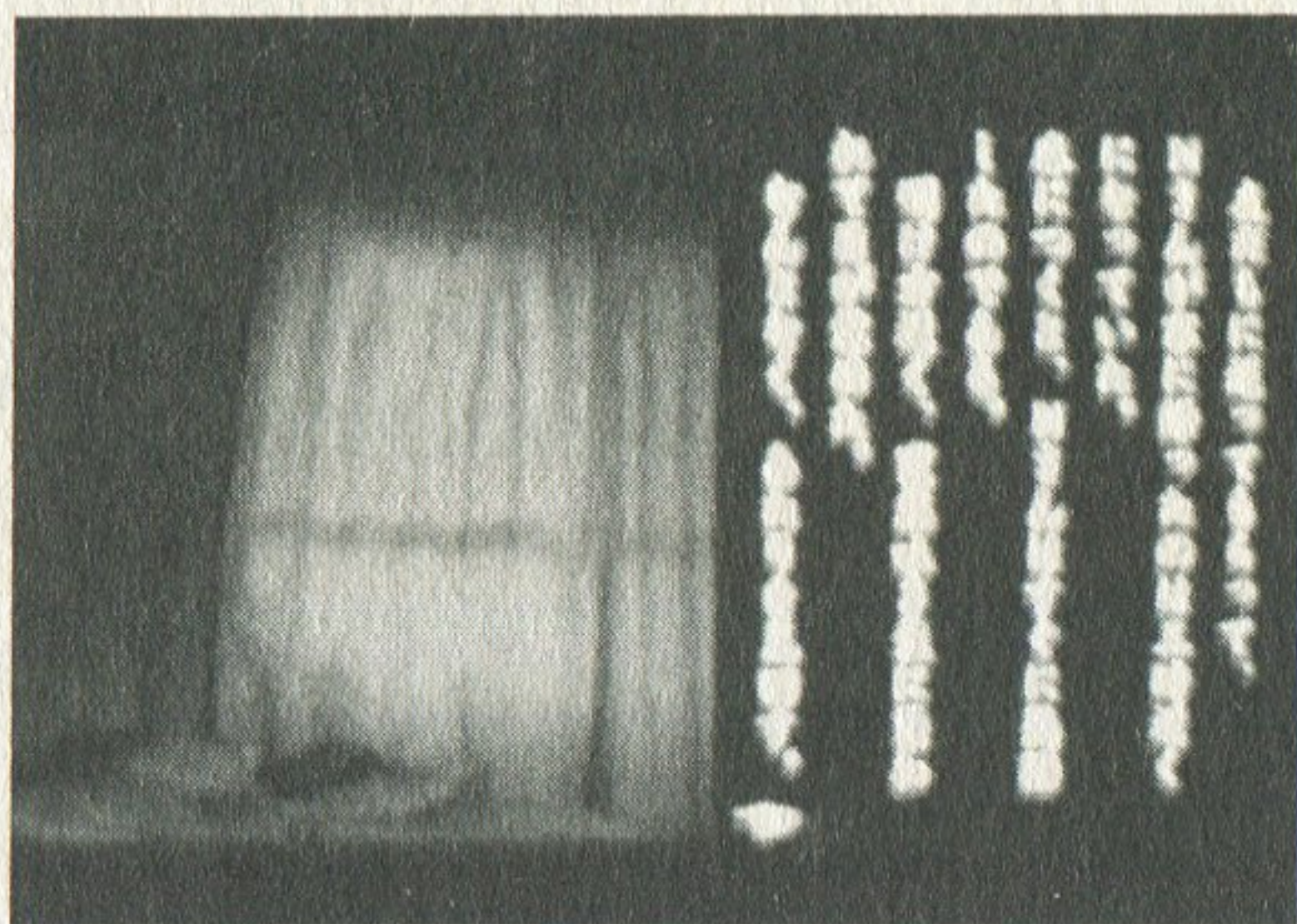
本作『実話怪談 新耳袋 一ノ章』(以下『新耳袋』)に興味を持つような向きは、ゲームの原作となっている怪談本「新耳袋」シリーズのことは、当然ご存知だろう。全10巻の単行本だけで累計百万部を突破するベストセラーとなっている同シリーズは、コミック＆劇場映画といったマルチ展開により、いわゆる〝Jホラー〟ブームの盛り上がる昨今、大きな存在感を放つ一大ブランドと化している。このように知名度の高い原作をもとにしたゲームで、発売時期は〝ホラーの季節＝夏〟。客観的に見れば、本作『新耳袋』はスマッシュヒットを飛ばしても何ら不思議ではないタイトルだった。にもかかわらず、その売れ行きは思わしくなかったようだ。実際、手元にある某カメラ量販店のチラシ上では、もはや処分品と呼んで差し支えない価格で売りに出されている。どうしてこのような結果になってしまったのか？ その謎を探っていくと「あの新耳袋のゲーム化だったから」という答えに突き当たる。いささか逆説的な言い方となるが、筆者は、今回の『新耳袋』の苦戦ぶりに、人気の高い原作を持つゲームならではの難しさが透けて見えるような気がしてならないのである。

一応説明すると、ベストセラーとなっている原作「新耳袋」は、日本古来から伝わる怪談語りのスタイル、いわゆる〝百物語〟を踏襲して作られている。百物語とは、何人かで夜通し怪異な話を披露し合うという、今風に言うなら「オールナイトの怪談トークライブ」だ。100話目の怪談が披露された時、そこでは「何らかの怪異な現象が起こる」とされてきた。こうした伝承をベースに編まれている単行本「新耳袋」には、各巻99話の怪談が収録されており、一晩で通読しても「ぎりぎりセーフ」という、凝った趣向がなされてい

アーカイブ的な位置づけの収集の間。だが、実はここでできることはさほど多くなかったりする

るのである（正確には、残り1話についても巧妙な仕掛けが施されているのだが、本稿では割愛）。

全体に希薄な原作のテイスト これは「新耳袋」なのか？

で、PSPソフトの『新耳袋』がどのような仕様になっているかというと……。怪談集ということで、形式的には「オーソドックスなテキストアドベンチャー」と、ここまではいい。ゲーム中に選択肢が一切登場せず、プレイヤーは基本的に「一本道の怪談をただ体験する」ほかないが、これも表現のひとつとしてはアリだろう。

プレイ中に選択肢は登場しない。ストーリーに没頭できるといえばそうなのだが……

問題は、パッケージ裏面に記されているとおり「全50話を収録」という点にある。「全50話?」。まずこの時点で、原作たる「新耳袋」のコンセプトがどこへ行ってしまったのか、疑問符がつく。もちろん、全50話と言いつつ、巧妙な形で隠しシナリオに導くことで「運命の第100話」を体験させる……などという仕掛けになっているワケもなく、本作『新耳袋』には、正味50本の怪談が収録されているのみである（全50話を見ると、特典として短編ムービーを鑑賞できるが）。

このように、〝古来から伝わる百物語〟をベースに構築されている原作の約束事から逸脱して作られている本作。あたかも「原作あってなきがごとし」という勢いのその手法は、ゲーム中のさまざまな部分に散見されることとなる。

原作からの安易なタイトル借用 そこに怪談哲学の本質はあるのか

たとえば、原作屈指の怖い話として知られる「山の牧場」「京都の幽霊マンション」といった秀逸なエピソードが、なぜか細切れの形で断片的に収録されていたりする。本来は中編のストーリーとしてひとつの作品だったものが、なぜか場面ごとに切り離され、別々のエピソードとして扱われているのである。

こうした細かい違和感のようなものが、原作を知るマニアに対して決して好印象を与えないであろうことは、想像に難くない。何といっても、原作の独特の雰囲気を愛するからこそ、彼らはこのPSP版を手にしているのだから……。熱心なファンほど「似て非なるもの」に敏感なのだという事実を、無視するべきではない。ここまで原作の雰囲気にとらわれずに作るのであれば、いっそ「新耳袋」というブランドから離れ、まったくオリジナルの〝怪談ソフト〟として作るべきだった（おそらく、本作が「新耳袋」という看板を必要としたウラには、〝多数の原作ファンを取り込む〟というマーケティング的事情があったのだろうが）。

今や、「新耳袋」といえば、かの稲川淳二の語る〝怖い話〟と双へきをなす存在だ。だからこそ、その本質とは何だったのか、しっかりと見据えたうえでゲーム化してほしかった。これは、いち怪談ファンのぜいたくな願いだろうか？　仮に本作に「二ノ章」が存在するのであれば、関係者には、その点をもう一度、深く考えたうえで挑戦してもらいたい。

7分程度の特典映像の主演は、和製ホラークイーン三輪ひとみ。古い家をめぐるショートストーリーだ

史上まれに見る豪華シートは私たちをどこに運ぶのか？

スターホース2 ニュージェネレイション

text by
卯月 鮎

プレイ時間
継続中

ジ競馬メダルゲーム メセガ 機AC

競馬メダルゲームの人気機種が3度のバージョンアップを経て、ついにフルモデルチェンジを果たした。斬新なシートが目指すものは。

座り心地の良さで長期プレイを誘う

筐体を見て驚いた人も多いのではないか。プライベートスピーカーを完備した、タッチパネル一体型のリクライニングチェア。〝まるでファーストクラス〟という謳い文句に恥じないゴージャスぶり。最近のメダルコーナーで一際異彩を放つのが、セガが今夏リリースした『スターホース2』だ。初代『スターホース』は大画面モニタで競馬メダルゲームに革命を起こした。今作もさらなる革命をもたらそうと企んでいる。

従来のメダルゲーム、特に大型筐体は、カップルなど2人で遊ぶニーズを満たしていた。少なくとも1人プレイだけを前提に据えることはなかっただろう。ところが本作は、ペアシートもなく完全な1人用。ひとたび座れば、カプセルのごとく外界から隔離される。

さらに、本作はパスワード制からICカード制へ移行し、保存できるデータ量も増え、馬育成ゲームを継続的に遊ぶことを推奨する。中には馬券ゲームをほとんどしないファンもいて、馬券と育成の主従は逆転したと言っていい。配合を決めて愛馬を作成し、調教してレースに出走させる。ここまでは前作と同様。今回は調教時、ビジュアルで馬の調子の善し悪しがわかったり、種付けの際に、相性のいい配合を検索できたりと、より

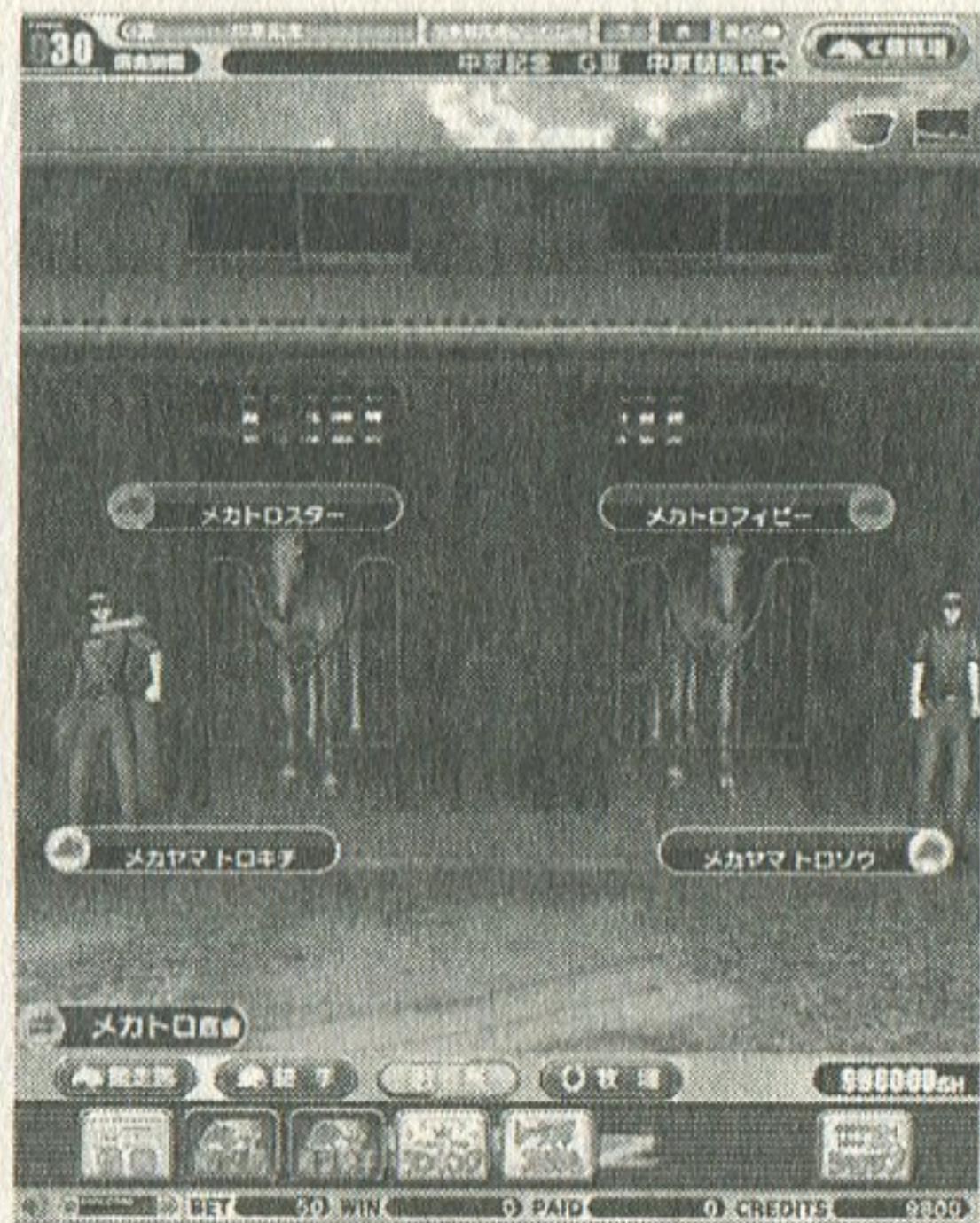
レースを選んで出走登録をタッチするとレース開始。自分の馬のデータが見られる

『ダビスタ』的な競馬SLGに近づいた。また「SH」というポイントが導入されたのも大きい。SHは馬券のヒットや愛馬の勝利で得られるポイントで、これを使い、ジョッキーのガッツポーズやメンコ、厩舎のペットといったアイテムを買う。ショップのアイテムはさまざまな条件を満たすことで増えていき、すべて出現させるには相当なやり込みが必要だ。

メダルゲームマシンの多くは、一過性のプレイを基本に据える。その常識を変える新たな提案が、競馬という定番機種で行われた意義は大きい（本誌では紹介できなかったが、今年初めにリリースさ

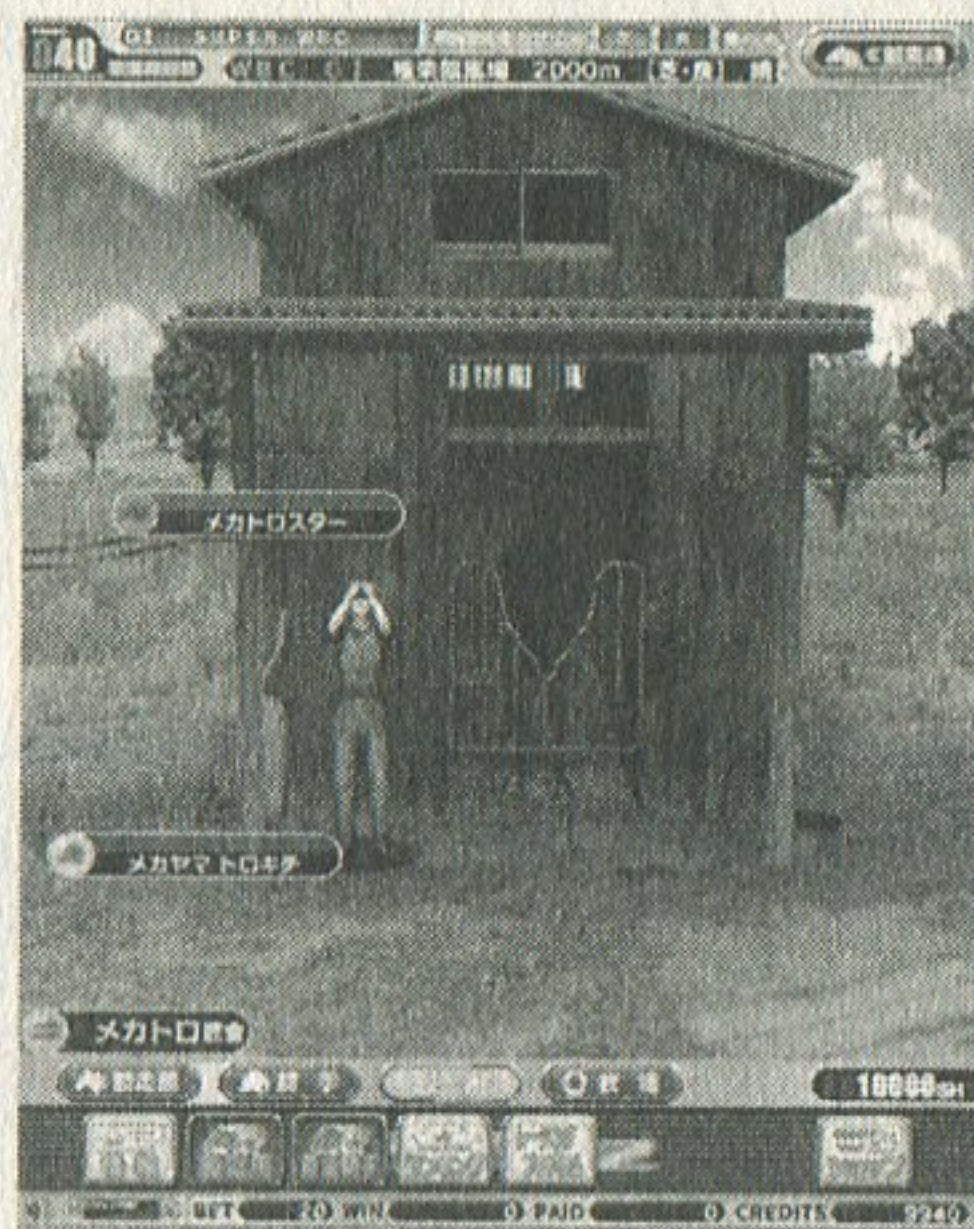
れたコナミの『モンスターゲートオンラインⅡ』もかなり革新的な存在で、全国対戦などメダルゲームの限界に挑戦している）。

　この改革には心配もある。1人用で継続的というプレイスタイルは、裏返せば新規のユーザーには閉鎖的に映る。アーケードのカードゲームのように、〝常連が飽きたらその機種の寿命は終わり〟ということになりはしないか……。ただ、新しい革命には懸念はつきもの。人気機種の続編で、敢えてこのタブーに挑戦した意欲を買いたい。それは、恐らくメダルそのものがはらむ自己矛盾を解決したいという意気込みからだろう。

専用のプレイカードを購入し、自分の厩舎を作成。親馬を決定して自分の馬を生産する

場名や3歳馬・古馬のどちらでゲームを開始するかが選べる。あとは調教するだけだ

メダルゲームの未来をにらむ

　風営法によって、8号営業（ゲームセンター）では、メダルを何物にも換えることはできない。以前はお菓子や景品に交換できる店もあったが、今は厳しく指導されるそうだ。ここに矛盾はある。「メダルゲームの楽しさはメダルを増やすこと」。だとしたら、メダルが1万枚、10万枚になったらどうか。もう、増やす喜びは皆無に等しい。何も使えないお金を貯金する虚しさが募る。しかし、『スターホース』及び『2』の登場で、この状況は変わった。基本的に手持ちのメダルが多いほど、育成はスムーズに進み、愛馬が勝つ喜びを手に入れやすい。しかも『2』では、全レースを制覇するラリーこそなくなったが、サラ・ブライトマンの歌が流れる最高峰レース「SWBC」の存在や自厩舎のジョッキーの育成（他厩舎からの依頼も受けられる）など、モチベーションを保たせる仕掛けに長けている。

　ギャンブルの代替物から純粋なゲームへ。価値を持たないメダルから価値のあるメダルへ。『2』の先に待つ未来は想像もつかないほど広がっている。ゆくゆくは、購入アイテムのさらなる充実、店外対戦や全国大会、コンシューマとの連携……。自分の種牡馬を登録して他プレイヤーに種付け権を買ってもらう、なんてのも面白い。しかし、ここには法律の壁も存在する。たとえ無形であっても、マシンを離れた実社会で価値を持つ何かをメダルで得ることが許されるのか（カードに保存されたレアアイテムの所有権など）。

GⅡを制覇すれば「WORLD BREEDERS CUP」に招待される

　このいわばグレーゾーンが明確になれば、メダルはますますエキサイティングに進化するのは間違いない。メダルをゲーム内通貨と見なすことで、スポーツチーム経営、パーツを購入する対戦メカアクション、RPGとさまざまなジャンルに応用できる。疑似カジノではなく、アーケードゲームの上位概念として注目される日も近いのかもしれない。

疑似カジノではなく一歩先のアーケードゲームとして

SIMPLE2000シリーズVol.81
THE 地球防衛軍2

text by
多根 清史

プレイ時間
20時間

ジ地球防衛ガンアクション メD3・パブリッシャー 機PS2 ¥2,100円（5％税込）

常軌を逸した暴走特急がわれらにもたらす開放感

低価格ながらできのよい内容と口コミで評判となった『THE地球防衛軍』の続編。敵を倒す爽快感を踏襲しつつ、進化を遂げている。

「現実に縛られるゲーム」の根深いパラドックス

ゲームの歩みを平たくいうと、プレイヤーが〝外部者〟として作品世界に対峙する立ち位置の移ろいだろう。もっと具体的にいうと、ゲームの〝外〟と〝内〟との落差から生じる、神様にしか許されるはずもなかった「宙ぶらりんの解放感」だ。

電卓に毛の生えたぐらいのCPU、かつ限られたドット数をやりくりした初期のゲームは、色さえも欠落したままならない空間だった。しかし、人々はその不自由の中にあえて飛びこんでどっぷりはまった。なぜか。0か1か、生か死かの「当たり判定」がきっぱりとありながら、二次元で下された死刑判決は三次元には及ばず、現実と重なるようで重ならない。議論の余地なく絶対的に死んでるドットの自分を見つめ、たやすく復活させられる三次元の自分。そうした幽体離脱的なズレを与えていたのだ。

そして本作が2作目にあたる『地球防衛軍』シリーズは、モノクロやドットの先達たちから遠く離れた地点にいる、どこを切ってもポリゴンがこぼれ落ちる最先端の技術が実を結んだものだ。しかし、プレイヤーを再び〝外部者〟へと放りだすことにまんまと成功して、「宙ぶらりん」の復活を思わせる。

「落差」には、いろいろな方向のベクトルがありえる。異様な造形、データ量の多さ、世界観。

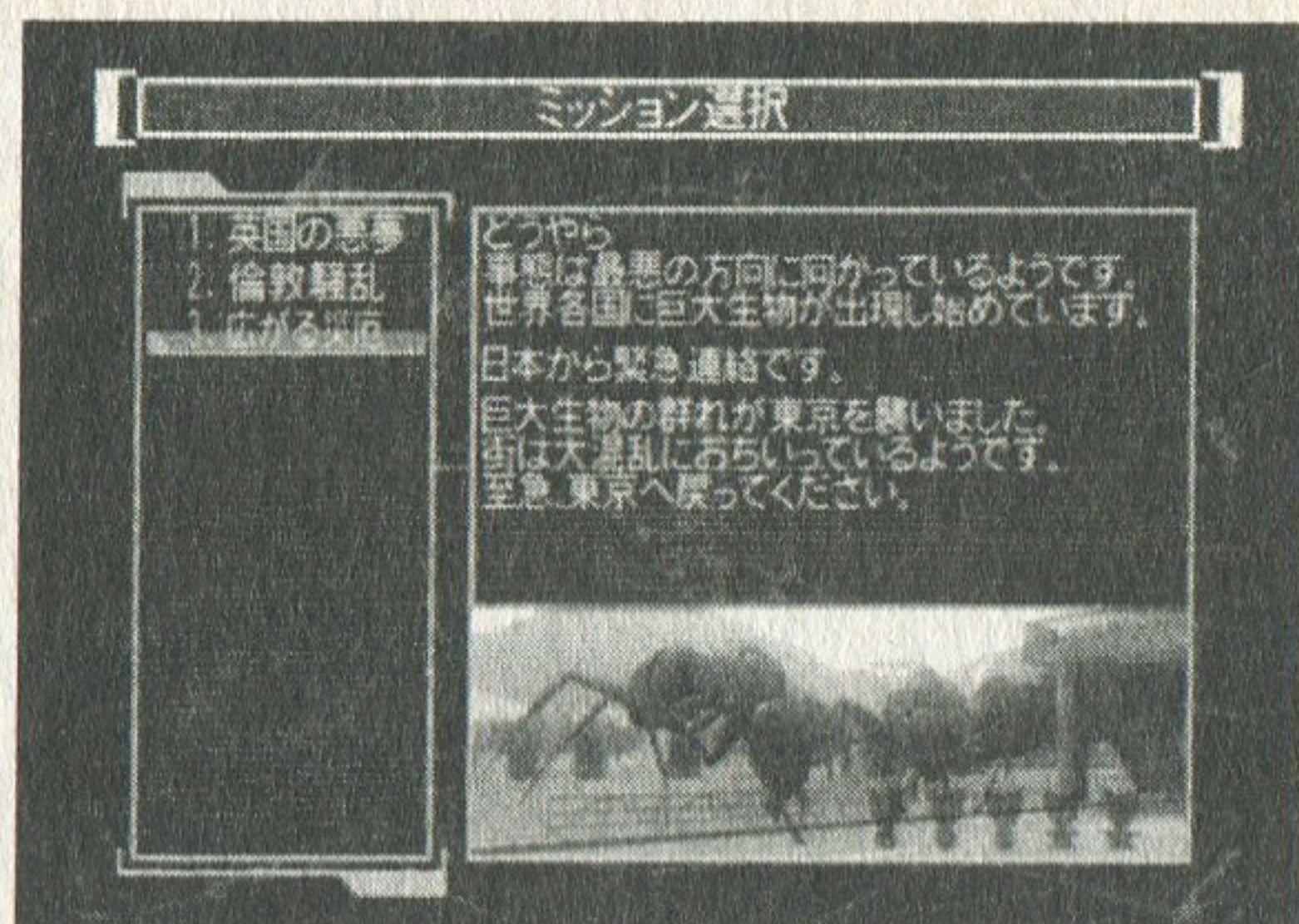
前作同様、撃ちまくる快感は健在。群がる巨大アリを片っ端から殲滅していく

そして、この頃は「厳密な物理計算」か「自由気ままな犯罪」の2つに収れんしてるかのようだ。ビンを撃てば将棋倒しになったり、口にするのもはばかられる行為に及んだり。が、この手の表現は現実をなぞるだけに「前にだれかがやったこと」への付け足しになりがちで、「落差」は小さくなりつつある。

ポリゴンはゲームの持つ表現手段のひとつであり、決して物理法則のしもべではない。これは前作の『THE地球防衛軍』でもひそかに追求されたテーゼだ（と思

う）が、本作ではより高らかにうたわれている。PS3の発売をひかえて失速した感の強かったPS2にも、まだ「落差」を生む力が秘められていたんだと。

世界の底を踏み抜いたオーバードース

『地球防衛軍2』のやり方は、特に奇をてらっているわけでもない。ポリゴンTPS（三人称視点シューティング）の伝統にそった「ひたすら弾を撃ち、怪物どもを圧倒的火力でせん滅する」愚直すぎるほどの正攻法だ。

敵を殲滅するミッションが基本。場所によってマップや建物が変化する

ただ、そこに投入されたポリゴンの物量がただごとではない。かぜ薬は定められた量を飲めば病気を治すけれど、その何倍も取れば麻薬と似たようなバッドトリップや、ときには死にいたる毒にもなる。本作に起こっていることは、そんな「オーバードース」（薬物の取りすぎ）である。

わきわきと巨大アリたちがビル街をはい回り、空を見上げれば円盤がびっしりとひしめいている。対する地球防衛軍は、隊員（プレイヤー）たったひとり。前作は、そうした「圧倒的物量に立ち向かうひとり」と「なぜか勝つひとり」という、〝ありえない〟の二乗が見たこともない体験となっていた。

そして「2」だ。前作から変更されたことといえば、3D描画エンジンの強化、新手のクリーチャーを追加、武器の種類とステージ数の大幅アップ、それに空飛ぶ女性隊員の参戦。前作が好評だったいうレールの上を走っている安定感を思わせるのだが……「次の駅」では止まらない「地獄行きノンストップ特急」だったのだ。

圧倒的な数で迫る敵を撃ちつくす爽快感とカタルシス

どれだけ多くの敵が自分の周りに密集しようが、ほとんど処理落ちはない。いや、他のTPSとは「優先度」が違うのか？　ふつう操作性（安全度）＞敵の攻撃（オブジェクトの表示）だろうに、敵の攻撃＞安全度としか思えない。アリの大群にもみくちゃにされてる間はキー操作も利かずカメラ視点も混乱を極め、その間も敵はつつがなくなぶり殺しを続行。

そんな「数」の暴虐プラス、今回は「サイズ」も天井しらず。「神獣」のソラス成体なんか画面から大きくはみ出すデカさだ。また、この「巨大化」はRPGの「色違いキャラ」的な使われ方をしているが、たとえば小グモの「四方八方から吹きかけられる毒糸」と巨大グモの「マップの端から端まで追いかけてくる毒糸」といった、いやらしさの波状攻撃が素晴らしい。

ポリゴンを前にして、ゲームはつい「常識」というブレーキを踏んでしまう。本作はそこをアクセル全開で踏み越えている。前作のマザーシップをはるかに凌駕する皇帝都市を見たとき、世界の底がボコンと抜け落ちる音が聞こえた。もしも「3」がPS3上であるとすれば、とてつもない「落差」を生んでくれそうだ。

地球防衛軍らしからぬコスチュームだが、これはこれでありなのか？

【Hg】ハイドリウム

text by
安本豪“leye”

プレイ時間
17時間

ジ液体遊戯 メSCE 機PSP ¥5,040円(5%税込)

水銀状のキャラクターを、ステージを傾けることによって移動させる異色作。アナログスティックの扱いがポイントだ。

何か単純明快ライトユーザーでも遊べるゲームな予感
期待します……

この作品はアナログスティックをグリグリ動かして液状の球体をゴールに向かって導いてゆくという単純なコンセプトのゲームでして…

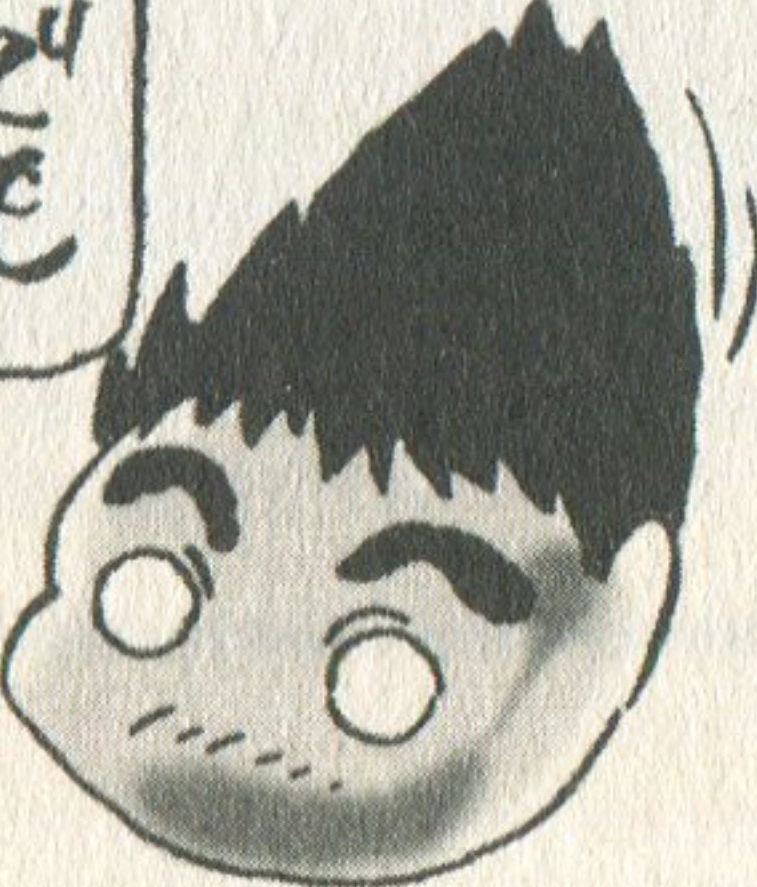
グリグリと… ぐり
グリグリ… ぐり
ワクワク……

いきなりスタート画面に至るまでに50秒……て……
Zzzz

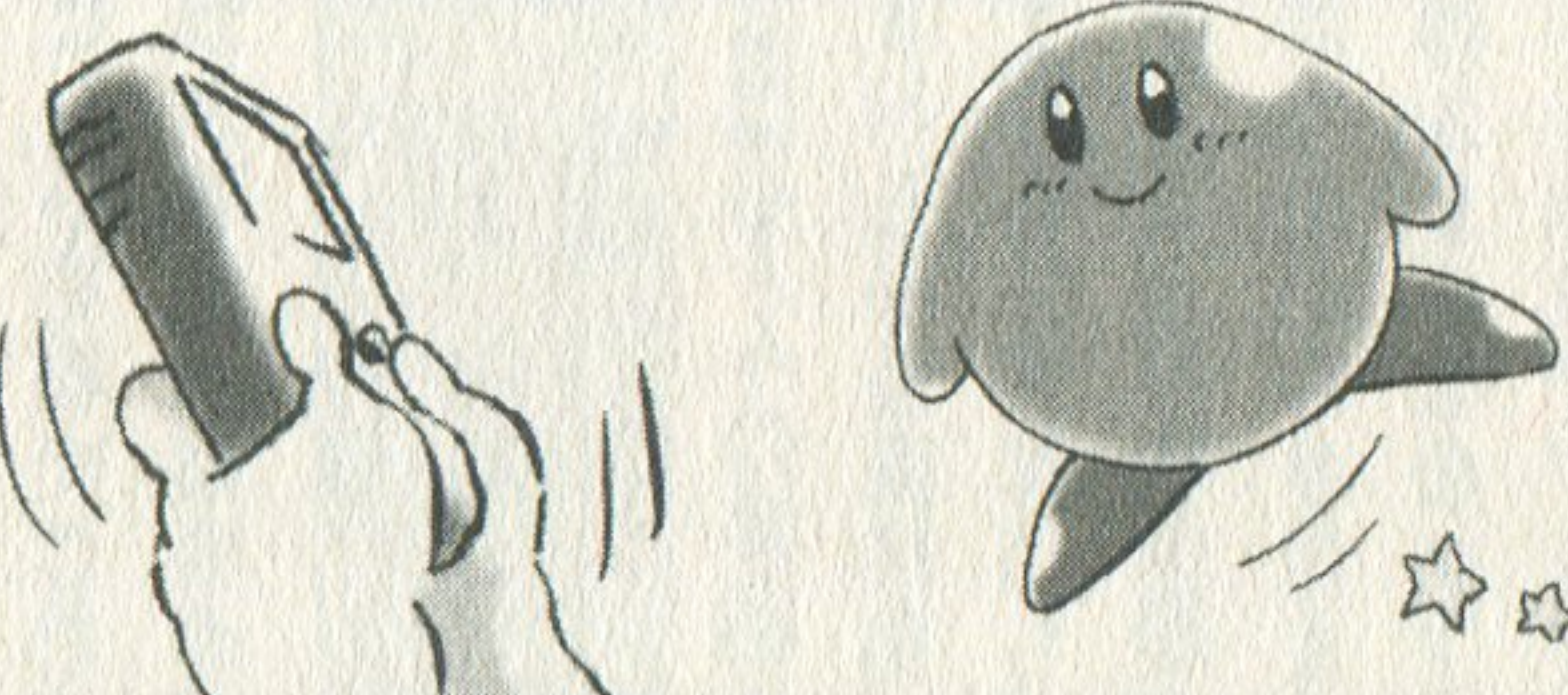
なんか無駄に画面が派手だし……
必要なのか?

とかくロード時間が長いソフトの多いPSPではあるのですが…この作品はそれらの中でも特に不快感が高いのではないかと思います。
誰でも手軽にいつでも遊べる…事を思わせるコンセプトのゲームでありながらゲーム自体が手軽に始まらないのでは本末転倒な感がある…
実際にゲームを始めてもステージを選択する度に10秒程の時間を要してしまい「何をそんなに読み込む必要があるのか?あるのか?あるのか?」と問いただしたくなります…

まぁそれでも楽しければ良いです……

コロ
コロ
おっと!!
すべるーっ!!
赤くなってる
ポッ♡

ただ球を転がすだけではなく
液状物体である
『マーキュリー』に
質量を持たせる事により
分裂や合体と言った
見た目にも派手な演出を
させるのはなかなか面白く
中でも特に
ステージからはみ出した部分が
こぼれ落ちるさまを見ていると
快感すらをも感じられる。

それ以外にも
お邪魔キャラによる妨害
色を着色したり
違う色のマーキュリーを
合成して色を変えたり
高低差や転地反転など
多様なギミックが作品の
パズル要素は高めている…
…のだがそれは同時に
アクションゲームとしての
爽快感を削いでしまってもいる

見た目の快感を捨ててGBAで良かった
フォ〜〜ッ!

しかし所詮PSPの
アナログスティックでは
微妙な操作感を得る事は難しく
『球を転がすことは体感する』
と言うまでには至らない事も
事実と言える訳で…
始めからボタンを掛け違えた
感じがするの否めない作品…
とどのつまり…

けっこう痛い…

レイザーラモンHGでCM打てば良かったのにー
G.YAS 05.09

勝者だけが生き残る！仁義なき美少女ゲームレビュー対決

美少女ゲーム地獄変

～熱き萌え魂の叫びを聞け！～

番外戦 お題
現王者かく語りき

前号の「魔女っ子」対決は王者・天野譲二が防衛に成功。そこで連続防衛を記念し、今回は現王者にとってのギャルゲー・美少女ゲーとは何なのかを語る。

text by　天野譲二

長年オタクなんぞやっていると、いろいろな罪業を引き受けなければならなくなるわけで、筆者の職場のように加齢臭漂うオヤジが多い職場だと、オヤジが疎いPCだの秋葉だのに関しての疑問を聞かれて答えているうちに、いつの間にかアニメだのロリだののオタク属性を付けられていて憮然とすることがあります。まあ特撮が好きなのにアニメは嫌いだとか、恐怖映画が好きなのにお化け屋敷は嫌いだとか、他人からしたらどうでもいい差というのを説明していくのも面倒くさいので放置していますが。

同様に本記事でギャルゲーチャンピオンと呼ばれて特別編を担当させていただくというのも不思議な気がしますが、これも二次元を通した読者様との縁と思い、つらつらと書きつづらせていただきます。

『ときメモ』に代表されるSSギャルゲー豊穣の時代

今だからこそギャルゲーの歴史がどうこうとか述懐できますが、本格的にギャルゲーに触れたのは、某知人が推奨してくれた『ときめきメモリアル』のSS版でした。このときの衝撃は凄かったですね。テンポが良くて短時間でクリアでき、しかもクリアに至るまでの経路はほぼ無限。おかげで「差し入れの弁当で食中毒に倒れる」「50回デートをすっぽかしてののしられて告白される」なんて邪な遊び方を見つけて「電子遊戯鬼畜道」に開眼し、マイクロデザイン（当時）さんから単行本にまとめていただく機会に恵まれたわけですが、それはさておき。

これは実に良い時期でした。SSは18禁ソフトの完全移植が可能で（その後廃止→近年復活という流れを見ていると、業界の定見のなさを痛感させられます）、脱衣麻雀から18禁ゲームの移植まで多々出ており、しかも直後に『サクラ大戦』まで発売され、ちょっとしたギャルゲーの黄金期でした。おかげでピンからキリまでこのジャンルのさまざまなソフトに入りやすかったわけで、松方弘樹の「きつい一発」になって「俺を通り過ぎていった二次元女たち」とか書けそうな気もしますが、寒いのでやめておきます。

この頃強烈だったのが『デザイア』ですね。『デザイア』はPC-98時代のエロゲーがオリジナルですが、同じ剣乃ゆきひろ氏がシナ

やはりこの作品は外せません。キャラクターの魅力もさることながら、無茶なプレイを受け容れてくれるシステムが秀逸

リオを担当した『EVE burst error』がSSに移植されて20万本弱のヒットとなった余勢を駆って、SSに移植されました。南海の孤島に建設された謎の研究施設DESIREへの取材を許可された記者アル。どこかよそよそしくなっていく恋人マコト、そして謎の少女ティーナとの出会い、そしてアルに好意的でDESIREを統括する女性・マルチナ……。マルチナ様の魅力を語るとそれがそのままネタバレになってしまうので触れられないのがなんとももどかしいですが、最初に本作をプレイした時は、その変えようのない彼女のむごい運命に、しばらく落ち込みましたわ。マルチナ様（←いつのまにか「様」付け）の声が池田昌子というのも反則に近く、嗚呼、つくづくあなたは時間を旅する女なのですねとボヤいてみたり。

あと、この手のキャラクターだと『東京魔人學園剣風帖』の比良坂沙代（沙夜）あたりが良かったですね。この作品はヤオイゲーの匂いが強く、非常にアクの強いグラフィックのおかげで、ギャルゲーとしての魅力はいまいちなんですが、シミュレーション部分の出来が良く、ついつい各キャラクターへの思い入れが強くなってしまいます。特に比良坂は唯一の肉親である兄の命令に従って、男を誘い込んでは生体実験の材料に供していたというワケありの女で、それが主人公側に寝返って命を落とした後、終盤によみがえって仲間に加わったのにはかなり感じ入りました。しかもこれが異様に強いこと（笑）。筆者の中では、集中をかけたビルバイン並みの愛しいキャラクターになっています。

現王者お薦め魅惑のキャラクター

『デザイア』（SS）

フフ、ご免なさいね。写真で見るよりも、ずっと魅力的だわ。

マルチナ・ステラドヴィッチ

初対面でいきなりこんなことを言われてしまっては、もういろいろな意味で辛抱たまりません

最近ではバカゲーでもOK 年をとったということか

個人的には重厚で感動的な作品は好きですよ。そういった作品に巡り会って、恥も外聞もなく入れ込めるというのは、良い経験だと思います。なんせ年取るとこの話は何々の亜流だとか理屈をこねて入れ込むのを抑えるようになってきたりして、素直じゃなくなってきますし。かくいう自分も健康を壊したり家族が死にかかったりして、人の生き死にを題材にした鬱な話は避けるようになりましたし。って、自分で気がめいるような話を始めてどうする（笑）。

ギャルゲーがAVGやノベルもの中心になるにつれ、泣かせや鬱要素を濃くした感動系キャラクターが増えているのは仕方がないこととはいえ、個人的には勘弁してほしいですね。全体的に痛い話は自分にとって論外ですが、前半はコメディなのに後半はヒロインの内面に迫った鬱話とか始まるといった王道パターンも、萎えるから嫌ですね。

というわけで、最近だと『ランブルローズ』のような、自分の立ち位置を認識していて、どこか突き抜けている作品ですか。自分の希望としては、バカゲーでもOK、徹頭徹尾笑わせてくれる作品とキャラクターがいいですね。

重厚で感動的な作品に恥も外聞もなく入り込めるというのは良い経験

最前線クリエイターに聞く

現場は燃えているか

第8回

text by 河合桃子

前作から1年、ついに新作登場。現場は燃えているか、この言葉がまさにふさわしい、医療の現場を再現した本格アドベンチャー『研修医 天堂独太2』

ニンテンドーDSと同時発売タイトルで、その機能を活かした手術システムとさまざまな人間模様が織りなすドラマが好評だった『研修医 天堂独太』。前作からほぼ一年で、早くも続編となる『2』が登場する。今回は、前作にも携わったディレクター・元木伸泰氏に、ゲーム開発から開発現場における葛藤をうかがった。

（聞き手：河合桃子）

元木伸泰

Profile

元木伸泰　『研修医 天堂独太2〜命の天秤〜』でディレクター兼シナリオを担当。代表作は『トワイライトシンドローム　i-mode版』のディレクション他。

株式会社スパイク

『ファイプロ』やPS2『侍』シリーズなどを手がけ、漢を感じさせるアクションを得意とするメーカー。『独太』シリーズは珍しく女子に人気。

ニンテンドーDS初の本格医療アドベンチャーは短期集中で作られた

—そもそも医療というジャンルを取り上げた経緯は何だったのでしょうか？

元木（以下、元）：もともと会社の内部で医療モノを作ろうという話があり、タイミングよく社内のプランナーからそれにあった企画が出たのです。私から出した企画ではありま

前作をはるかに凌駕する『研修医　天堂独太2』

日本最高峰の聖命医大付属病院を舞台に展開する医療アドベンチャー。プレイヤーは研修2年目の天堂独太。前作でもおなじみのスタッフらと共に数々の診察や手術を体験する。

シナリオはマルチエンディング

本作で初登場のキャラはさまざまいるが、中でも独太と深くかかわるのは、新人研修医の青嶋由真。独太は彼女の教育係に任命されることになるが……。

手技の種類は約3倍

シナリオの大幅ボリュームアップはもちろんのこと、今回は前作以上に手技の種類も大幅アップ！　より慎重なタッチペン操作が求められる。

「研修医　天堂独太2　〜命の天秤〜」ニンテンドーDS　2005年10月20日発売予定　5,040円（5%税込）

せんでしたが、海外の医療ドラマ「ER」が好きでしたし、個人的にも医療モノに魅かれていました。そういった経緯で立ち上げに参加することになったのです。

―DSというハードもその時点で決まっていたのでしょうか。

元：はい。手術シーンを入れるということはすでに決まっていたので、DSならタッチペンがメス代わりになりますし、より体感しやすくなるのではないかと。

前作に比べ、やや凛々しい顔立ちになった独太。しかしそのまじめな性格と粘り強さは研修2年目になっても変わらない

―ゲームの開発は、どのように進められたのでしょうか？

元：コンセプトは〝サクサク進められるアドベンチャー〟だったので、その中でタッチペンを有効に使える遊びにするには……と考えました。その結果、アドベンチャー＋診察＋手術の3本立て構成にしよう、と。そしてシナリオライターをひとり立てて物語を作ってもらい、私のほうでは物語を進めるうえで欠かせないカルテのシステム作りを担当しました。前作では企画そのものは昨年の春頃から動き始め、病院への取材やシナリオやシステム作りがスタート。その後、開発が本格化し、秋くらいまで集中して開発しました。

―ずいぶん短期間ですね。その間、さまざまな試行錯誤があったと思いますが……。

元：シナリオを先に作ってしまったので、それに沿った手術シーンを作らなければなりませんでした。逆に診察シーンの形式は決まっているものなので、作り込みやすかったです。ただ、実は私自身がシナリオとシステム作りが終わる頃、体を壊して病院のお世話になってしまったので、その後はほとんど開発にかかわっていないのです。

―まさか身をもって体験したとか……!?

元：違います（笑）。入院前に病院の取材はしましたし……。復帰後はすぐに前作をプレイして送っていただいたユーザーの意見を収集し、それを参考にして本作の制作に入った、という感じでしたね。

より本格的な医療体験……大幅にパワーアップした「2」

―前作を体験したユーザーの意見で最も多かったのはどのようなものでしたか？

元：「ボリュームが少なすぎる」という意見が最も多かったです。これは言い訳ですが、開発期間や諸事情により、どうしても詰め込めず……。しかし今回は、シナリオだけでも3倍以上に大幅にボリュームアップしました。また、前作では物語は一本道でしたが、今回はマルチエンディングを採用し、アドベンチャーパートの進め方や手術の結果によって物語が分岐します。たとえば2人の患者の手術をして、プレイヤー次第でベストな結果か若干失敗するかなどの要素で物語が変化します。ただ、手術の結果にかかわらず次の物語に進めるようになっているので、誰もが最後まで行けます。

―助けられる場合とそうでない場合がある、よりシビアになった感じでしょうか？

元：そうともとれますね。また、ユーザーの意見で「もっと手術をしたい」という要望も多かったので、今回はゲームの中に組み込む

手術の種類から先に決めました。手術のボリュームは前作に比べて10倍以上収録しましたので、かなり充実しています。

—それはスゴイですね。では、診察や手術シーンに関しても変更点はあるのですか？

元：前作はストーリー中に手術シーンがあったため、シナリオを読んで手術し、またシナリオを読み……という流れでした。ですが、今回はリアルタイムオペレーションというシステムに変更し、診察と手術での作業が増え、より緊張感漂う内容になっています。まず、診察は、聴診、触診、視診と3つの方法を駆使して病状を探ります。そして診察カルテが完成したら診察終了で、いよいよ手術シーンに入ります。

—前作では独太以外の専門医がいろんな処置を済ませた後、独太による執刀で手術シーンが始まりましたが……。

元：そうですね、今回は、前作では割愛されていた、執刀前の細かい作業が加わっています。消毒、吸引、電気メス、注射なども行わなければなりません。たとえば盲腸の手術の場合、手順は10項目ほどあります。まず消毒して皮膚を切り、脂肪質を電熱で焼ききり、その奥の筋肉質をメスで切って中を開け、虫垂の両端を縛って出血を防いでからメスでもう一回切る……とこんな感じです。

—き、聞いているだけで痛いです……！

元：（笑）。縫合に関しても、前作ではあらかじめ表示された縫合部分をなぞるようにペンをスライドさせましたが、今回は切開した切口の上を垂直に、リアルタイムで縫い合わせていきます。実は当初、これらすべての作業を自ら選んで進むようにしていました。

—かなり複雑ですね。先ほどの手順だけでも覚えるのが大変そう……。

元：ですので、手術は段階を経て進めていくミッション制にしました。また、前作では患者の体力が関係していましたが、今作では制限時間というパラメータも追加しています。

—手術の作業だけでなく、患者のことも気にしないといけないのですね。

元：まさにそのとおりです。また、次に何をしていいかわからなくなったときのために、本作では"集中"ボタンを追加しました。これを押すことで独太は集中し、次に何をすべきかというヒントを得ることができます。ただし、人は集中すると時間が経つのが早く感じますよね？　それはゲームの中でも同じことです。"集中"状態は先に述べた制限時間が早く進むので、ここぞというときにだけ使ってください。

—確かにそうですね。あと、前作ではマイクは使いませんでしたが、今回はどうです？

元：マイクは使います。ゲームの仕掛けの中で、使うシーンがあります。どのように使うかはまだ言えませんが……。

—手術中「しっかりしてください！」って患者に呼びかけると、患者の体力がちょっとだけ回復する、ような感じです？

元：それ面白いですね〜（笑）。でも違いま

手術シーンは、ミッションごとに細かく区切られている。これはその中のひとつである縫合シーン。ペンで切開口の上をなぞり、針で縫うように線を描く

迷っていると患者の体力も、時間も減少してしまう。少しでも迷いや不安があるときは"集中"を活用するのが患者を救う第一歩だ

す。もっとオマケみたいに使う感じですよ。

「どこまでリアルに描写するか？」その境界線とは……

—しかしここまで手術を細かく再現すると、見た目はかなりグロテスクになりますよね。

元：それは最も気を使ったところです。できるだけグロテスクにしないように、かといってあまりに記号的な描写にしてしまうと、一体何の手術をしているかがわからない。ですから、見て吐き気を催すような気持ち悪いものにならないように、特に気をつけました。

—ちなみに、実際の手術を取材されたのでしょうか。

元：手術の立ち会いは、まずさせてくれませんでした。しかし、大学には手術中の映像が保管されています。今回、病院はもちろん大学の協力も得たので、手術映像は見させていただきました。が……基本的に、正視に堪えられないとだけお伝えしておきましょう。

—想像を絶しています……。

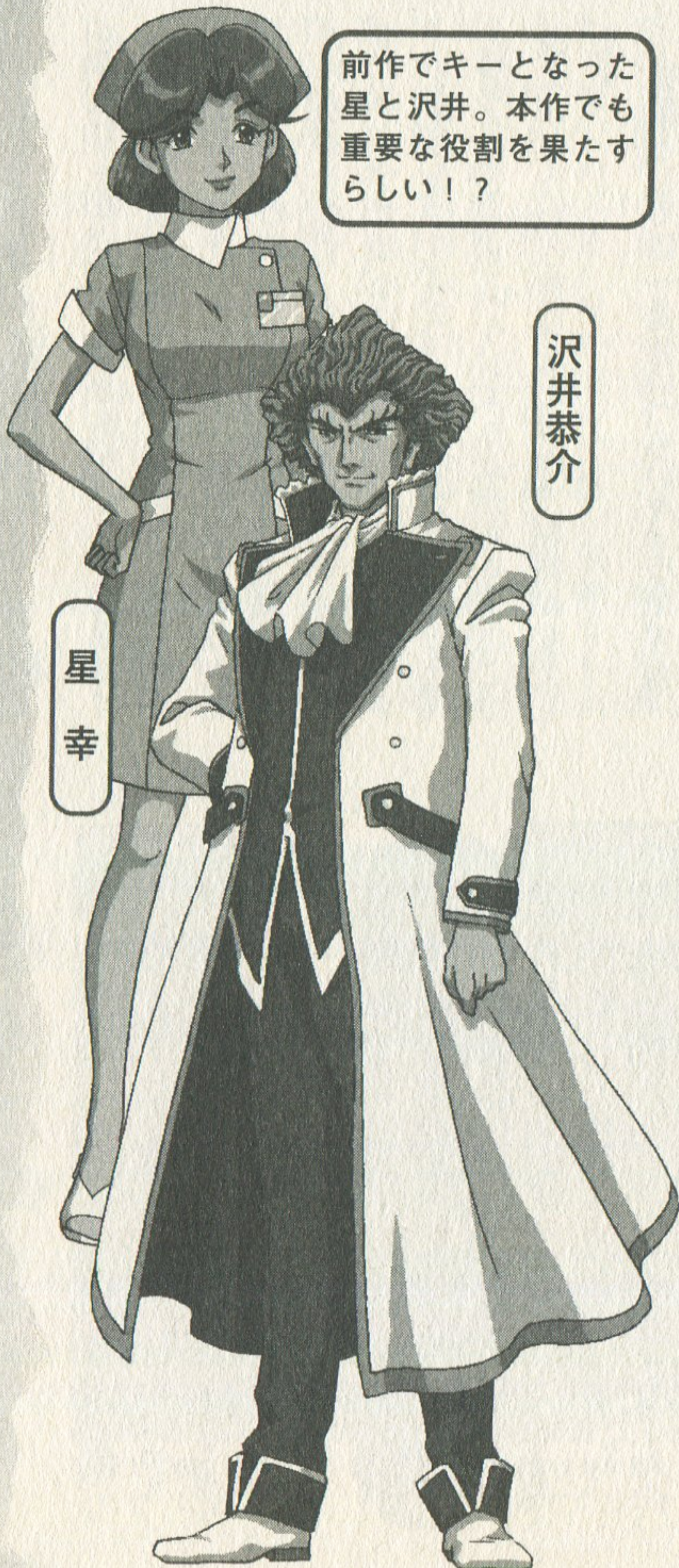
元：しかし私どもにとっては、やはり実際の手術を見てこそ、ゲームにおける描写の研究になり、参考にもなるのです。実は本作には心臓の手術があるのですが……開発スタッフ一同で「やっぱり心臓は動かしたいよね」という思いがありまして。グロテスクにならないよう十分注意したうえで心臓を動かしています。

—実際に病院の先生の監修を受けたとのことですが、先生方のゲームへの印象はどうだったのでしょうか？

元：医療を扱ったゲーム自体、これまで少なかったので「面白そうですね」と興味を持っていただきました。しかし、作るなら「できるだけリアルにしてほしい」と。そのためにも、実際の外科医の先生がどのような手順で手術を行っているか、という資料を作っていただいて、それに沿って手術シーンは作りました。もちろんできたものに関しても、しっかりチェックいただいています。ただ、これはゲームなので絶対にウソはつかない、というわけにはいきません。そのため、ウソをつくならプレイヤーが「そんなバカな」「ウソでしょ」とすぐにわかる大きなウソをつこうと。ユーザーが気づかない、つまり〝こういうものなのだろう〟と勘違いさせてしまうようなウソはつかないように心がけました。

独太の成長と周囲の人間関係による葛藤

—物語についてですが、研修医として2年目を迎えた独太はどのような成長を遂げているのでしょうか。

元：1年目の独太は、右も左もわからない研修医で、自分は一体何ができるのか、というところで奔走していました。そしてラストで、これまで聖命医大付属病院内でかかわってき

たある人物と自分の関係が判明し「あの人にはかなわない」というセリフを言います。しかし本作では、研修医2年目で自分の進路を決めなければならない立場に置かれます。自分は一体何をしたいのかを考え、そのある人物と自分のスタンスの違いをハッキリと見いだすようになり、やがて対立していく……。さまざまな意味で、独太の成長が垣間見られる話になっています。全体的な雰囲気としては、前作よりシリアスな場面が多いです。

—今回は独太の後輩の研修医が登場すると聞きましたが。

新人研修医の青嶋由真。動物好きでボランティア精神が強い半面、気が強く独太に対しても正面からぶつかってくる

元：そうですね。青嶋由真という、結構おてんばな感じの女性の教育係になります。ただ後輩を持っただけでもいろんな苦悩や葛藤があるのに、この娘がまた、我が強く、強情なところがあります。独太はもともとモノを強く言うタイプではないのですが、彼女にはビシッと言わなければならない状況が出てきます。〝説得モード〟というシステムがあり、ここで独太がどういう態度をとるかで物語が変化します。

—後輩としては一番扱いづらいキャラですね。

元：そうなんです。あの独太が珍しく怒鳴るシーンもありますから。

—絵についてですが、前作とはちょっと雰囲気が違いますね。

元：イラストレーターは前作と同じですが、シナリオの雰囲気に合わせて描いていただいています。今回はシリアスなシーンも多いし、独太も成長しているという面でデザインを調整してもらいました。デザイナーいわく「線の数を増やしました」ということみたいですが。

—青嶋由真以外に、キーとなる新キャラクターはいますか？

元：基本的に患者さんはみんな新キャラで、各話のキーマンは患者さんになります。中には前作でもおなじみの独太の妹・沢井ヒカルなども登場します。そして、先ほどお話しした病院内でかかわるある人物と、妹のヒカル、そして独太の3人による物語が、全話を通して根底に流れていきます。3人の物語の上に、各話のエピソードが乗る感じでしょうか。

『独太』を作るうえで参考にした作品とは？

—昨今医療モノがマンガやドラマでブームですが、参考にした作品はありますか？

元：やはり『ER』をとても参考にしました。病院で起こるドラマのアイディアや、人間が極限状態に陥るとどうなるのか……医療の場じゃないと起きないであろう葛藤など、かなり参考になっています。

—日本の医療ドラマとは少し違う、と。

元：日本の医療ドラマの場合『白い巨塔』のような、日本独特の組織の話がメインで進むか、ひとりひとりの物語をゆっくり描く傾向を感じます。対して海外の医療ドラマはまったく違い、話が次々と進んでいきます。しかも1時間の中に3つも4つもストーリーがあるという。そして、その複数のストーリーが最終的に結びつく。この構成に魅力を感じており、ゲームでも表現したかったのです。本作でもそのテンポの良さは感じられると思い

ます。

―今回、物語の中に南の島編も出てくるようですが……。

元：はい、某人気コミックのような形でしょうか。この南の島編については、実際に沖縄の離島の診療所を取材しました。しかし、あのマンガを見てもわかるように、大都市と離島の診療とでは、まったく実態が違うのです。医療具の不足はもちろん、島に1人しかお医者さんがいないので、常に人手不足という。

―病気の診察だけでなく、患者との付き合いだとか性格まで面倒見るとか……？

元：え～とですね、あれは理想像だと思います。島に1人しかお医者さんがいないという状況においては、まず休む間もありません。本島に患者を送るにしても、お医者さんが手配しないとヘリも呼べず、当然、到着するまでの応急処置もあって、とにかく大変。しかし、この離島における医療も現代医療を語るうえで必要不可欠なものなので、南の島編はぜひ体験してほしいです。

今後、『独太』はどのような展開を見せるのか？

―まだ『2』も発売されていないのですが、シリーズとして今後の予定も考えられているのでしょうか？

元：今はまだ本作のマスターアップをしたばかりなので（取材日は9月初旬）、まずはしっかりと作り上げることに留意しています。ですが、今回の話で独太の方向性が決まるので、それに合わせて今後どうして行くか……といったところでしょうか。研修期間は2年なので、もし、次回作が出たとしても、研修医という名前はつかないかもしれないですね。

―独太が単身海外に渡って『ER』に新風を起こすとかどうですか？

元：（笑）いきなりアメリカですか。面白いでしょうけど、まだ、わかりませんね。どうなのでしょう？

―失礼しました。では最後となりますが、医療を扱ってご自身の中で何か感じるところはありましたか？

元：お医者さんに対するイメージが大きく変わりました。良い意味でも、悪い意味でも……。でも、このシリーズは〝命を奪う〟ではなく〝命を救うゲーム〟なので、医療ドラマを体験していただき、命の大切さとか、健康のありがたみを知ってほしいと思います。特に健康には気をつけてください！　実は私、本作の開発中にも病院にかかった経験がありますので……。

―健康一番、と（笑）。本作をプレイする読者に向けて、ひと言お願いします。

元：本作は、前作の設定を継承した正当な続編ですが、前作をやらないと物語がわからないわけではない内容になっており、むしろまったくの新作としてやっていただきたいと思っております。前作同様のアドベンチャーパート、種類や内容が充実した診察や手術パートにしても、すべてが大幅にパワーアップしています。ぜひ、楽しんでください！

―ありがとうございました。

物語上で起こるイベントに合わせてミニゲームも発生する

物語は南の島にまで広がる。どんな困難が待ち受けているのか？

今号は悪魔っ娘特集！

特別付録
空中幼彩先生
描き下ろしカラーピンナップ！

特別企画 非常に危険です！
オナニスト震災対策！

オナニーの最中、突然地震が起きたら？　シコシコしごいているから その揺れで地震と気づかないかもしれない!?　そんなアースクエイクオナニストにニジマガ編集部が警鐘を鳴らす！

二次元モバイルスタート！
二次元ドリームノベルズが携帯電話で読める！
みんな今すぐアクセス！
http://www.2d-dream.jp/

表紙イラスト：てんまそ

二次元ドリームマガジン
2D DREAM MAGAZINE
公式サイト◆http://www.ktcom.jp/

2005年12月号
Vol.25
10月17日
発売予定！
定価:890円
(税込)

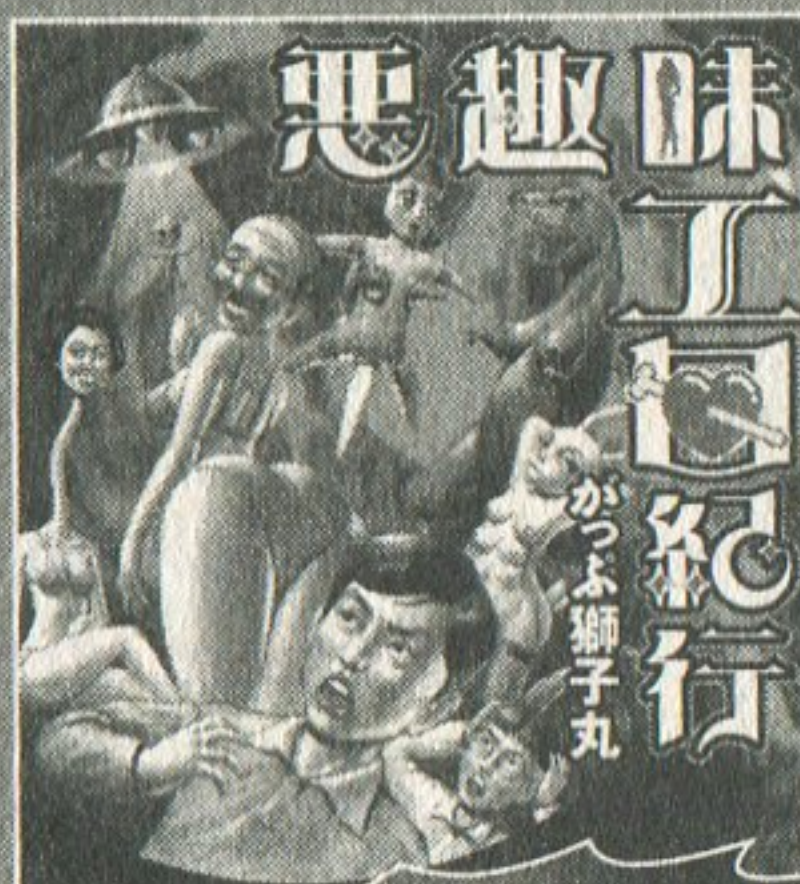
ショコラ&パルフェ ビジュアルファンブック

「お帰りなさいませ、ご主人様！」

メイド喫茶を舞台に展開される、甘くてほろ苦い物語が話題の2作品『ショコラ』『パルフェ』（戯画）をセットにした豪華ビジュアルファンブックが登場！

折込ポスター付

好評発売中！

© GIGA 2003-2005

ゲーム批評でお馴染みの がっぷ獅子丸先生の最新刊！
悪趣味エロ紀行

悪趣味エロ紀行
がっぷ獅子丸

好評発売中！

二次元ドリームマガジンにて、キワモノ、悪趣味、ニッチなエロコンテンツを紹介してきた連載がついに単行本となりました！　がっぷ獅子丸構想6年・入魂のバカ企画あり！　さらに有名作家たちが語る豪華ゲストコラムが満載!!　ファンは絶対買いだね！

編集・発行　株式会社キルタイムコミュニケーション　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル　TEL:03-3555-3431(販売)　FAX:03-3551-1208

ゲーム批評的ブックレビュー

今回は特集「ゲームは有害なのか」に関連した一冊。世間一般に流布されて一方的な道徳・不条理をブッた斬る「反社会学講座」だ

イラスト：Rica

今号の一冊
反社会学
イーストプレス
定価1429円＋税

社会学。様々な統計データやフィールドワークから、社会の流れや状況を分析し、社会はこうなっている！ということを定義する学問、といって間違いではないだろう。

今回紹介するのは、その社会学に真っ向から噛み付いた本。タイトルもそのままズバリ「反社会学講座」だ。

著者のパオロ・マッツァリーノ氏は、現在広く広がっている〝社会学的〟な分析結果にいちいちメスを入れていく。

第一章の「キレやすいのは誰だ」は、今回特集で取り上げた「ゲームは有害説」にも関係があるとくに興味深い内容だ。

最初に取り上げるのは、「警察白書」に記載されている、「平成の少年凶悪犯罪検挙人数」だ。確かに増えている。平成元年の1500人弱から平成10年代の2500人弱まで、たった10年で1000人も増えている。つまり、ここ10年で1・6倍程度も増えているのだ。

これを見れば、確かに「ここ10年で若者はすぐキレて殺人や暴行をするようになった」と思う。つまり広く言われている「若者はキレやすい」という風評は〝社会学的〟な分析結果に基づいた正しいものだと納得する。

しかし、この作者はそうではない。左から右に流れる「ここ10年」の統計グラフの、表示されていない左側。つまり11年以上前に興味を持つ。ググっとグラフをのばし、終戦から最近までのデータを見てみると、あらら不思議。現在の50代が青春時代を送った昭和30年代では、なんと少年凶悪犯罪検挙人数は8000人以上。昭和30年代といえば、戦後10年以上も経過し、まさに高度成長時代。社会全体が裕福になりだしてきたころで、終戦直後のように「本当に必要だから強盗する」といったことは考えにくい。つまり、今の若者なんぞよりも、50代60代のほうがよほど凶暴で、凶悪であった、ということを説いていく。こうやって社会の一般常識扱いされている定説を次々と覆していくのだ。

作者は、今、世間にはびこるイメージがいかに作為的に、適当に作られたものかを丁寧に暴いていく。多分に暴論的な部分もあるが、読んでいていちいち納得させられることばかり。これが、シニカルかつ軽妙な語り口で展開され、抜群に面白い。さらに「パラサイトシングルが日本を救う」「日本人は勤勉ではない」など、もう「常識」なんぞ木っ端微塵。爽快である。

「ゲームは有害だ。ゲームばかりやっている奴は犯罪者予備軍だ」などと言われ、肩身の狭い思いをしているゲームファン諸君。さあ、この本を手に取り、いかにわれわれが理不尽に貶められているかを、〝反社会学的〟に学んでみようではないか。

読者あっての本ですから

● 龍子オネーさん（19歳）
日曜日のライダーがこれからどうなっちゃうのか気になってしょうがない微妙なお年頃。

○ シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

また編集長が変わりマシタ。

○イヤー、シシタンついにこの出版社で一番の古株になっちゃいましたデスヨー12歳だってのにハッハッハ。

●オネーさんもすっかりいき遅れムードがビシビシ感じてきてます！　そろそろこのコーナーも大幅なリニューアル&ドラスティックな人事異動が必要なのでは!?と。

○その前に消えた女性スタッフの補充どうにかして欲しいデスネー。シシタン的に……。

■男色ディーノがいつまでもつか楽しみです。（岡山県　RYO）

●オネーさんもです！

■新ハードの成否はゲーム業界の成否でもあるワケで、どれがいいかとかよりもどれもが売れてくれなければ困るんです。できればゲーム批評さんで毎号新ハードのリポートや業界人のインタビュー記事など、専門コーナーを作って実際にハードが発売されるまで大手ゲーム誌とは異なる視点で追ってほしいです。（千葉県　カベジマイサム）

○ソーナンデス。全ハード統一規格というのは流石にアレな発想デスが、複数ハードが頑張って拮抗している状況が一番活性化してるンデス。

●だから全ハード買って下さい！

■新作ゲームに少し興味が薄れてきた今日この頃、ゲームのレビュー記事よりも、ゲームを取り巻く環境、サブカルの一分野としてのゲーム世界に切り込んだ記事の方がおもしろくなってきました。年のせいかも。老後に備えてのゲームはSFC、PSから掘り当てようかなと考えているところ。（岡山県　kky869）

○日本中熱狂したファミコン世代と違って今のちびっこは生まれた時から家にゲームありマスからねー。ゲームに対する距離感も違う訳デスから、彼らが今後築くカルチャーも今とは全然違うモノになるカモ知れませんヨネ。

■『地球防衛軍2』がおもろいなと言う話をしてたらなぜかメーカ

ーの悪口になってしまいます。『地球防衛軍2』は不思議なソフトで、僕らが望んでいたのはゲーム性をそのままでグラフィックは流用でかまわない、ムービーも演出もいらない、ただちょっとだけマップや武器や敵を増やしてほしい、それだけでした。そしてそれは叶えられました。サンドロットの信頼の上がり方は異常でネットではすごく盛り上がってます。新品で買おう運動も起きてます。ちょっとでもサンドロットに金をまわしてほしい。そういうメーカーは珍しいです。ちょっとのマイナーチェンジで野球やサッカーを売り続けるあのメーカーや猛将伝を買わすために今まであったモノを削ったあのメーカーのソフトはどんなに出来が良くても買う気になれません。おそらく多くの雑誌でその武勇伝が伝説として特集されるでしょうが、ゲーム批評はその前に「現場は燃えているか」みたいなのでクリエイターさんを呼んでほしいです。低価格ソフトが市場を動かす日は来るのか？ 異様な盛り上がりを大手は冷笑してるか？

サンドロットへの異常な愛情の裏返しは、多くの人のメーカーへの不信感のような気がします。

（大阪府　ぱぱいや）

■最近全然プレゼントが当たらん……。96年から買っとるんだから、たまには当たって欲しいッス。（独り言ッス。ついでに芸大の1次試験Aでした。スゴイ？ 本当は大した事無い事なんですが……。7年ぶりに師匠にも会いましたよ。ぶっちゃけ覚えてくれてて感動しました。）

（埼玉県　8王子）

●まー兎に角良かったっすね。

■DS『脳トレ』レビューにある写真、さり気に編集長ほかのデータですね。日々競い合っているのでしょうか？ 自分のこれまでのゲーム歴で、これほど結果がいいと嬉しくてさらに高みを目指したくなるゲームは他に思いつきません。

（茨城県　鯨夢究部）

○子供たちにも大受けデスケド中高年の危機感に訴えたまさに大人のためのゲームデス。

●リハビリともいいますね。

■いつか再開しようと残しておい

読者イラストギャラリー

〈愛媛県　トラが怒っとら〉
「キャラ要素を膨らませたSTG」は、この辺が元祖だったんでしょうか。

〈大阪府　玉亀〉
最新作ではなくて『紅い蝶』ですね。ここから萌え化が加速しましたねえ。

〈東京都　キャラメル・Z〉
コンスタントに珍ゲー魂を爆発させるナムコですから、あるいはそのうち……。

〈千葉県　ぷる改め東美里〉
コッズガントレットの便利っぷりがある意味卑怯だったのを思い出しました。

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

たＲＰＧのデータをロードする。数年越しのデータは無事ロードできたがそのときの私の記憶は跡形もない。ま、そんなもんでしょう。（岡山県　うどん）

●オネーさん、ドラクエは3日と空けるともう再開できないですよ。

■ネットゲーム特集は韓国のゲームを中心に扱っていましたが、そのほとんどが日本のゲームのパクりだった。キャラクターはもちろんのこと、『ＤＪＭＡＸ』のような露骨な盗作があって非常に不快感を抱いた。はっきりいってこのようなゲームに紙面を割くことは無駄だし、読んでいて不快感を覚えるのでやめたほうがいいと思う。それにこれらの盗作について何も言及しないのはおかしいと思う。（青森県　こいこい）

○比較的大らかだったゲーム黎明期の感覚を未だに持っちゃってますからねー。05年の今の事情の中で『ダイノキングバトル』はシシタンすらもどーかと思いマス。

●で、いつもの『ゲーム川柳』ですが、今回も皆様のゲーム的日常を切り取った珠玉の作品ばかり集まっちゃってます！

■「本誌にも／ＢＢＳが／ほしいかも」ユーゲーのサイトにはＢＢＳがあるけど、本誌サイトにはＢＢＳがないので。（岡山県　じつ）

■「攻略本／読んでゲームを／したつもり」（宮崎県　ぷうか亭ターボ）

■「廃人の朝／声なき咆哮／部屋揺らす」（大阪府　鯛釣船米洗）

■「このゲーム／何が付くの？／付かないの？」予約、初回、先着、ショップ限定……もう疲れました。

■「ワイヤレス／うれしさ半分／不安半分」片付けられない人間には諸刃の剣……。（岡山県　ＲＹＯ）

■「積みゲーは／見れば見るほど／鬱になる」（福井県　ぺんぎん）

■「擬人化は／新たな萌えの／新要素」

○我が国では何でもかんでも萌え対象にするのは古代日本のアニミズム信仰に通じる処あるんでショーカ？

え――今回は「**ゲームは有害か!?**」についての特集がありましたけれども――
最近なにかと取りざたされてるこの問題について思いのタケをぶちまけちゃって下さいシシタン！
エ――シシタン的ナ見解としてはデスネー
フムフム
ドッチかっつったらそりゃもう有害デショ
ア　アレ？なんで!?
おおよそ娯楽というモノは刺激を欲する心が生み出した訳デ…刺激とはいわば心や体への"**程ホドの痛み**"デス
娯楽ってギリギリ「死」に近づく事だって話もありマス
最近のハバネロブーム然り！求められる刺激はどんどんエスカレートするモノデスからね――**バカ**みたくいつまでも続けてりゃーどっかオカシクするのは当たり前デス
ほうほう
そういう意味ではゲームによっては炭酸水程度の小学生デモＯＫの刺激からタバコや酒みたいなキッツイのまである訳でして
パッケージ開けないと奥にどんな刺激が詰まってるか解らないモン**分別の無いバカ**には遊ばしちゃいけないし…
注意書きや対象年齢をキッチリ書いて販売対象を明確にするのは必要だと思いますヨ

読者遊戯

○では、今回のお題は、「ゲームで美味しそう」デス！

■『ロボットポンコッツ64』のポンカレー。最近流行のスープカレー？　ありゃなんだ。N64独特のグラフィックに表現されている「もったり感」こそカレーの真髄。翌朝の胃もたれの具合まで伝わってきます。（茨城県　c.g.ponn）

■『プリンセスクラウン』の、トーストに目玉焼きを乗せたもの。すごくおいしそうに食べているので私も作って食べました。やっぱりおいしかった。（福岡県　カゼ・イユン）

■『グランディア』シリーズの食事風景は腹が空いている時、目に毒です。（秋田県　極東第三帝国）

■『FFX』にチョコボイーターというモンスターがいる。この名前を見ると、チョコボがうまそうに思えてくる。（岡山県　じつ）

■『テイルズ』のマーボカレー。（大阪府　SATO）

■『帰ってきたマリオブラザーズ』ゲーム中に永○園の広告が流れた時に小腹が空いた記憶があります。（宮崎県　ぷうか亭ターボ）

■食欲？　う〜ん。メガテンのジャックフロストに「ブルーハワイ」をかけてみたい。（埼玉県　8王子）

■『街』をやっててコンビニにコーヒー牛乳買いに行きました。（岡山県　うどん）

●昔のアクションゲームで、道端にカレーライス落っこちてるのは流石にどーかと思いました。

○そーいや最近フルーツでてくるアクションゲーム見ないデスネ。デ、次号はもう12月。お題は「コ、コレはサムー!!」デス。ゲーム中のシナリオ、演出のセンスを問う寒々しいシーンを是非！

見方感じ方はヒトそれぞれじゃないデスカ
あー最近のガンダム見て喜んだり怒ったりする人たちみたいなモンですね
モビルスーツがサッパリ見分けられない
DEATH
そういやガンダムはタイトルによって年齢規制必要カモ知れませんネ…
しかし此処最近イロイロな処でゲームの風当たり強いですねー
ゲーム反対
ゲームに規制を！
そうそうソウイウので騒がれる場合抗議行動を起こしている方々の多くが理屈や根拠は乏しいままですよネー
例えば直接的な被害者の会とかではなく…直接の被害関係者でないトコロに彼らのモチベーションについて納得できないモノをカンジマス
ふえ？どういう事？

犯罪予防する上でもっと深刻で大きな声を出さなきゃイケナイモノを差し置いて　わざわざゲームに首を突っ込む事で　あのヒト達が　とどのつまり彼らにとって　どういう"成果"を望んでいるのか気になりマスネー
成果
抗議する側・される側　双方で勝手を言ってるばかりではなく第3者も交えきちんと相互理解するコトが必要じゃないかとシシタン考えマス
第3者
あ…全然専門家じゃ無い癖に斬新な理論を発見して奥ゆかしくも論文を学会に発表せず事件が起こる度に書籍や公演で素人さんに吹聴して泡銭稼いでるオッサンいますねー…単なる例え話ですけど
ゲーム
NO
知らんでー
へ——例え話デスカそうデスカ…

執筆者一覧

Writer Profile

■天野譲二／あまの・じょうじ
TOKYO－MEGAFORCE隊長兼電子遊戯鬼畜道師範。著書に「電子遊戯鬼畜道」「面白いDVDの本」等。初代グランディアの監督本谷さんがⅢに関して「ストーリーに対する俺の個人的な採点は0点」と書かれていたのが衝撃的でした。HPはhttp://megaforce.org/

■飴尾拓朗／あめを・たくろう
奇行師団Ｇ－ｔｒａｎｃｅ丁稚。秋の本命は『スパロボＪ』。本誌が出る頃には真っ昼間から公園でビール呑みながらひとりの世界にイっちまっているので、見つけても石を投げないでください。ふもっふ。

■池谷勇人／いけや・はやと
アナリスト件ライター。『ヘビーメタルサンダー』の影響でメタルに目覚めつつある今日この頃。タイアップ番組「ヘビメタさん」が9月一杯で終わってしまうのが残念でなりません。愛すべきバカ外人、マーティ・フリードマンに乾杯！

■卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。『スターホース2』が入荷した当初は、夏休みだったこともあり、開店の30分前に行ってもすでに店外に行列ができていた。学生のパワー、恐るべし。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

■AZ1号／えーぜっと・いちごう
この夏ハマったPSP『ギレンの野望』、累計プレイ時間は、はや100時間オーバー。バッテリー切れまで熱中して一気プレイという体験の連続に、何かようやくPSPのモトを取った気分。

■がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな37歳。

■紀野康隆／きの・やすたか
「元気が出るテレビ」のDVDを購入。なんきん画伯のOPでサン電子の『ナゾラーランド』を思い出す、三十路入りたてのフリーライター。青春でした。

■斉藤智晴／さいとう・ともはる
新ハードの御開帳ゲームショットなどが出ると最近はわくわくするより、ああ作るのが大変そうだとどうにもオラ疲れた的発想を駆逐せんと日々ドット絵に話しかけるイラストレーター。
http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

■鴫原盛之／しぎはら・もりひろ
学生時代からゲームライターを始め、卒業後は某メーカーで営業職として7年弱勤務し、昨年またライター業に復帰。「ライターでもクリエイターでも、社会に出たら最後は体力が勝負です。自信のない奴は今すぐ外に出て走れ！」ただし、熱中症にはご注意を……。

■鈴木収春／すずき・かずはる
某プレステ誌編集者。先日「週刊ポスト」でゲームについて偉そうにコメントしてしまい、ちょっと反省中。

■多根清史／たね・きよし
フリーライター。近著に「機動戦士ガンダム叢書　宇宙世紀の政治経済学」（宝島社）。先日、週刊プレイボーイの取材を受けて素顔を全国にさらしました。着用したTシャツは「富野に訊け！」のロゴ入り。

■男色ディーノ／だんしょく・でぃーの
プロレス団体DDT（ドラマチック・ドリーム・チーム）に所属しつつ、ライター活動もそこそこ行っている書いて踊れるゲイレスラー。リング内外を問わずセクシャルハラスメントを得意とする。夢は印税生活。

■名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディヴィジョン 部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

■水野隆志／みずの・たかし
70年代のイタリアン・ホラーでは、恐怖シーンでハードロックを鳴らす、という演出がよくありました。そこで『零』で同じことをやったところ、後半、意外に合う場面があり……ちょっと新鮮なプレイ感覚を味わえました。

■midi／みでぃ
制作集団〝phonio〟のリーダーであり、いろんな言葉を紡ぎながら生きる関西人。10月末にライブすることになって、久しぶりに本気でキーボード弾き&アレンジ作業。新しいシンセが欲しいなぁ。80万のやつ。http://www.phonio.jp

■橋本和明／はしもと・かずあき
小学校時代からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制

作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

■原田一／はらだ・はじめ
10月からLaLaBitで始まる『アップルシード・ザ・オンライン』に関わっています。興味がある方は是非ご参加を。

■安本豪／やすもと・ごう
73年生まれの32歳。呼ばれれば海外へでも行くアニメーター（元？）。ポリゴンゲームで3D酔いをするゲーム脳を持ち合わせない男（笑）。格闘ゲームのコマンドを覚えられない通常の脳も持ち合わせない男（汗）。

■山原くいな／やまはら・くいな
フリーライター。最近はレボリューションの動向が気になる限り。発売日は？　対応ソフトは？　ダウンロードサービスは？　……とりあえず、新たな遊び方の提案の際のお約束となった『メイドインワリオ』シリーズは出るのではないかと予想。

■箭本進一／やもと・しんいち
フリーライター。レボリューションのコントローラーの大胆さに座り小便。汎用ゲーム機というより、新しいジャンルなのではないだろうかと唱えてみる。

■リタ・ジェイ／りた・じぇい
現在29歳、直撃のファミコン世代のイラストレーター＆ライター。将来の「ちょいワルオヤジ」を目指し日々活動中。詳しくは名前で検索を。

■鷲尾トモノリ／わしお・とものり
『響鬼』の路線変更にマジでヘコんだ高円寺人。最近は『ドラゴンフォース』を懐かしみつつ、新作『侍魂』の感触を確かめている。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で7名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は05年9月17日、当選者の発表はVol.65（05年10月3日発売予定）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1.PSP本体

2名様

2.ゲームソフト

各1名様

「ゲームソフト批評」で紹介したソフトを各1名様にプレゼント致します。

『絢爛舞踏祭』
『グランディアⅢ』
『戦国BASARA』
『シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド』
『零～刺青の聲～』
『第3次スーパーロボット大戦α 終焉の銀河へ』
『テイルズ オブ レジェンディア』
『ヘビーメタルサンダー』
『DDR with MARIO』
『ステキ ～千年の暁の物語～』
『天地の門』
他（全17本）

1.東京ゲームショウ配布物詰め合せ
何が入っているかは、当ってからのお楽しみ！

6名様

プレゼント当選者発表

『VOL・63』
1. PSP本体
〈北海道〉　くろねこジジ
2.『ファイアーエンブレム　蒼炎の軌跡』
〈長野県〉　川村恭一
「ニンテンドッグス」
〈千葉県〉　カベジマイサム
『FABLE』
〈埼玉県〉　シェンムーⅢを待つもの
『千年家族』
〈埼玉県〉　玉魯
『DEMENTO』
〈東京都〉　渡辺健一

『VOL・63』
1. ニンテンドーDS本体
〈和歌山県〉　山田一樹
2.『ベルウィックサーガ』
〈青森県〉　福島武文
3.「キラー7」
〈岐阜県〉　イチロー
『影牢Ⅱ』
〈大阪府〉　アンドレ
『メトロイドプライム2』
〈福岡県〉　丹羽ちん
『超執刀カドゥケウス』
〈神奈川県〉　鉄壁の壁K

以上、12名となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
今後の「ゲーム批評」企画編集の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。
お答えいただいた内容、ご住所の一部とお名前（ペンネーム）を「ゲーム批評」誌面に掲載させていただく場合がございます。その旨ご理解をお願いいたします。
ご回答いただいた方の中から抽選でプレゼントをお送りいたします。その際にご記入いただいた個人情報（ご住所、お名前、電話番号）を利用させていただきます。ご了承ください。
締切は2005年11月17日、当選者の発表はVol.66（12月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。下記に設置しております。応募フォームをご利用ください。

http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株) マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.65アンケート係」行

キリトル　キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより1つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を3つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を3つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4. 「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」で、次回希望するお題や出場させたいキャラクターがいましたらお聞かせ下さい

⑦新ハードでぜひ出てほしいとおもうゲームはどんなものですか

⑧新ハードの中で一番最初に発売されるXbox360。買うべきだと思いますか？それとも様子見が賢明？

⑨PS3とRevolutionは、どんなタイミングで発売されるととお考えですか

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②

③

④ 購入した　　理由（　　　　）
購入した

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

キリトル

バックナンバーインデックス

Vol.64 2005年9月発行／780円（税込）

■新ハード、勝つのはどれだ！？
ついにその姿を現した主要3メーカーの新ハード。その性能と戦略に迫る

■オトナのためのネットゲーム講座
ネットゲームの歴史
オススメネットゲームレビュー

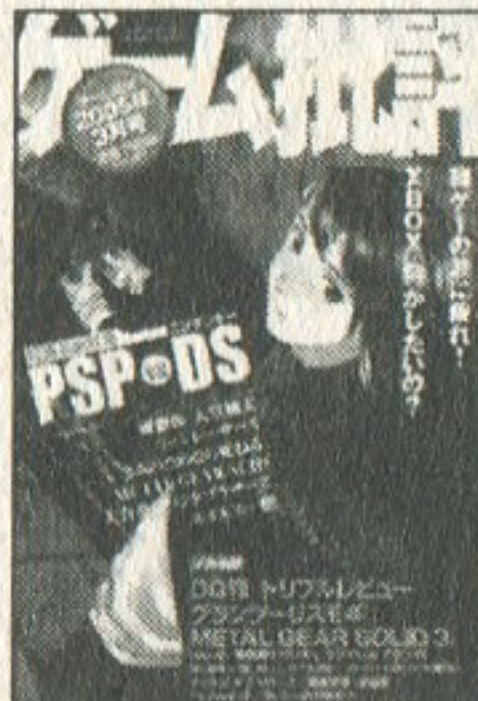
Vol.63 2005年7月発行／780円（税込）

■E3緊急速報!!
アメリカで行われたE3での発表を元に、新ハード3機種の行方を占う！

■『FE』『ティアサガ』新作徹底比較!!
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。2号連続で徹底比較！

Vol.62 2005年5月発行／780円（税込）

■PSP ニンテンドーDS 噂の真相
「ゲートキーパー事件とは？」「PSPの不具合問題」等任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行

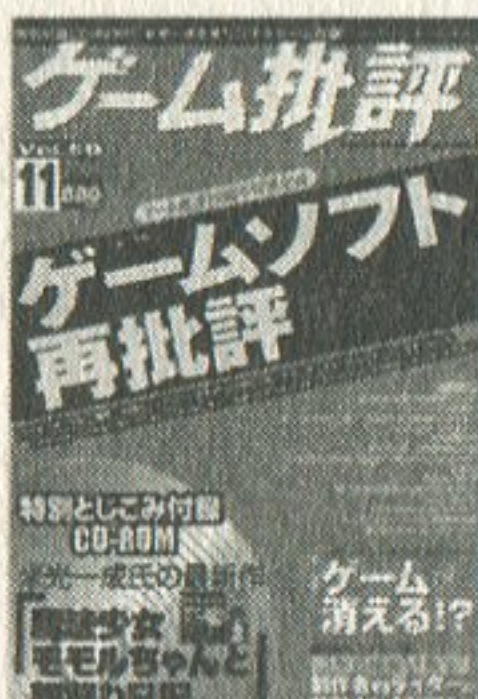
■ギャルゲー祭
「To Heart2」発売騒動記
身近に転がる萌えへの誘い

Vol.61 2005年3月発行／780円（税込）

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
「研修医　天堂独太」「リッジレーサーズ」など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？

Vol.60 2005年1月発行／780円（税込）

■2004年GJゲームアワード
「バーンアウト3」「プリンス・オブ・ペルシャ」「EyeToy:Play」など計13本を紹介

■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？

Vol.59 2004年11月発行／780円（税込）

■ゲームソフト再批評
「Doom」、「バイオハザード」、「AZEL」、「Air」など計12本
連載「ダイスの挑戦」のその後を探る

■ゲームが消える!?　～古いソフトはどうなるのか～
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか

Vol.58 2004年9月発行／780円（税込）

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るDSへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!?　フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト

Vol.67 2004年7月発行／780円（税込）

■珍ゲーで、何が悪い
珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由
新しくも珍しいタイトル作りに挑戦する意味とは!?

■買ってはいけない攻略本
攻略本制作担当者の苦悩
攻略本クロスレビュー

郵送定期購読のご案内

定価780円（税込）×6回
4,680円

従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

① 巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を切り離す。※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

② 初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③ 購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④ 郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申込みは、その次の号からに変更させていただきます。※次号1月号からのお申し込みは、12月16日（金）までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。

■お申し込み時にご記入いただいた個人情報（お名前、ご住所、電話番号）は、「ゲーム批評」の郵送時のみ利用させていただきます。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail:hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

Okuyama
実は前号をもって退職いたしました。「ユーゲー」から数えて約９年半の間、お付き合いいただいた関係者と読者の皆様から色々なことを学ばせていただきました。本当にありがとうございます。新しい仕事はまた１からの勉強ですが、なんとか頑張っていきます。いつかどこかでお会いできることを祈って。

Takahashi
眠いです、こんにちわ、僕です。眠いとタバコの量が増えます。タバコの量が増えると気分が悪くなります。気分が悪いと仕事がはかどりません。気晴らしにタバコを吸います。悪循環です。最近ＦＰＳが楽しくて仕方がありません。ヘッドショットです。神奈川の人には見せられません。

Sakuragawa
まずは、奥山さんお疲れ様でございました！　そしてよろしくお願いします奈良原編集長&高橋副編集長！　というわけで新体制移行後1発目ですが、カラーページも復活したことですし、いろいろ楽しいことをやっていきたいですね。読者の皆様も「こんな特集をやれ！　カラーで!!」といったご意見をぜひお寄せくださいませ。

Narahara
皆様、はじめまして。今号よりゲーム批評を担当します奈良原と申します。今後ともよろしく。で、実は今ってデッドラインを2日ほど破ってるタイミングなんですよねぇ。まだ全然終わってないし。過去、印刷大手全社から「凶悪・極悪」と呼ばれた私ですが、いきなり本領発揮です。次こそは……って毎回言ってるな、コレ

アンケートはがきについてのお知らせ
「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP126をご参照ください。

ゲーム批評　11月号 vol.65

平成17年11月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第12巻第6号通巻100号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奈良原士郎
編　集：髙橋宏晃／櫻川実丈
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
表紙イラスト：緒方剛志
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：内田雄介／田中美樹（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180
（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

Editor's Room

払込取扱票

02 東京

口座番号 00120-2-123295

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

金額 4680

通常払込料金加入者負担

ゲーム批評

定期購読誌名

※新規・継続

※購読期間 月号より1年間

送金額（送料当社負担） 4,680円

通信欄

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話 TEL

年齢 才

性別 男・女

ご依頼人

（郵便番号　　）

※

（e-mail：　　）（電話番号　－　－　）

料金

特殊取扱

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

キリトリ線

払込金受領証

口座番号 00120-2-123295

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

金額 4680

通常払込料金加入者負担

ご依頼人 ※

料金

特殊取扱

受付局日附印

…評を担当します
…で、実は今ってデ
…なんですよねぇ。
…大手全社から「凶
…より本領発揮です。

…お願いいたします。
…nm/game/g-sur-

…き続き行っておりま
…ございますので、詳

…65

…マガジン社
…ヨドコウビル
…3-3551-9384
…3-3551-1208
…3-3297-0180
…イクロハウス）
…group.co.jp/

Next Announcement….

■特集1

今年も色々ありました

ゲーム業界再編の行方

セガサミー、バンダイナムコ。昨年から続く合併の流れは、スクウェア・エニックスが老舗中の老舗タイトーを傘下におさめるに至った。激動の2005年を振り返る

■特集2

再び起こるか？　強力タイトルの移籍!?

次世代機 主力タイトルを追う！

先陣を切るXbox360と追随するPS3・Revolution。三大新ハードのキラータイトルは、いつ・どこから出てくるのか。ゲーム批評が総力を上げて取材!!

■大好評！ ソフト批評

真・三國無双4 猛将伝 (PS2)、雷電III (PS2)、ドラゴンボールZ Sparking! (PS2)、羅刹 -Alternative- (PS2)、コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～ (PS2)、魁!! 男塾 (PS2)、風雨来記2 (PS2)、NINJA GAIDEN Black (Xbox)、三國志VI (PSP)、赤ちゃんはどこからくるの？ (DS)、研修医 天堂独太2 ～命の天秤～ (DS)、ドクターマリオ＆パネルでポン (GBA)

などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊 ゲーム批評　次号66号は…　2005年12月3日(土)発売予定!!

ライターー募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」（担当:奈良原）

お金持ちになりたいですか？

と尋ねられたら、たいていの人はイエスと答えるでしょう。でも、どうしたらお金持ちになれるのでしょうか？　その方法を教えてくれるヒトは滅多にいません。

あなたは、全世界で一七〇〇万部を超えたベストセラー「金持ち父さん　貧乏父さん」を読みましたか？

著者のロバート・キヨサキ氏は、子供の頃受けた金持ち父さんからの教えを元に実際にお金持ちとなり、本を書き、それがベストセラーとなりました。しかし、あなたがこの本を読んで感動し、「さぁ私もお金持ちになろう」と思ってもスグに実現できるわけではありません。何故か？　お金持ちになるための能力「ファイナンシャル・リテラシー」が身に付いていないからです。

金持ち父さんが繰り返し教えてくれたこの能力を誰でも身につけられるように、著者が考案したのがこの「キャッシュフロー」ゲームです。あなたの「金持ち父さん」はこのボードゲームです。このゲームで繰り返し遊べば、それがトレーニングとなり、お金持ちになる基礎が身に付くのです。

……お金持ちになりたいですか？

大好評発売中

キャッシュフロー101 日本語版

仲間と楽しみながらお金持ちになるための基礎知識が"体得"できるユニークなボードゲーム。住宅ローンや子供の教育費、税金などのために毎日アクセク働く日常から逃れる方法が、ここにあります!

こんなことが学べます

- ファイナンシャルIQを速く簡単に高める方法
- 給料が少なくても経済的自由を手に入れる方法
- 資産がお金を生み、お金が自分のために働いてくれる方法

標準小売価格 **21,000円**(税込)

※英語版付属のビデオ・カセットテープは付属しておりません

キャッシュフロー202 日本語版

さらに現実に即した高度なステップに進む人のための上級編。空売り、コール・オプション、プット・オプションなど、高度な投資のテクニックが学べます。キャッシュフロー101日本語版が必要。ロバート・キヨサキ氏他の専門家が不動産投資について語るCD(日本語吹き替え版5枚組)も付属。

標準小売価格 **14,700円**(税込)

キャッシュフロー for キッズ

「かわいい我が子にも早いうちにこの能力を」というご要望にお応えして子供向けのキャッシュフローゲームができました!『子供のファイナンシャルIQを伸ばそう』(書籍218頁)とオーディオブック(CD約60分)がついた総合教育セットです。(対象年齢6歳以上)

標準小売価格 **12,600円**(税込)

ご購入は 全国の紀伊國屋書店、東急ハンズ各店、銀座博品館などで。また、全国の書店でもご注文いただけます。金持ち父さんの日本オフィシャルサイト(www.richdad-jp.com)、株式会社クラビス(www.clubrich.jp)では、他の関連商品もお求めいただけます。最新の情報は、下記弊社Webサイトにてご案内しております。

キャッシュフローゲーム日本語版発売元
マイクロマガジン社
www.micromagazine.net
お問い合せ: 03-3206-1641

平成17年11月1日発行第12巻第6号通巻100号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：(株)マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

定価：780円　本体743円

雑誌 03679-11
4910036791154
00743